昭和63年12月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第12号通巻27号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト



ここまできたらゲーム一直線!!
'88AMショー大特集 ニューゲーム一挙紹介

コナミ得意のオプションゲーム
サンダークロス

多彩な武器を使いこなせ!!
イメージファイト

ストライダー飛竜/セガスーパーサーキット
メタルホーク/チェイスH.Q./脱獄
ロボコップ/破兆/ロボキッド/アパッチ★3

ゲーメストアイランド/君こそゲーメスト
めざせハイスコア/ヒットゲームベスト10

愛読者参加
カラーテレカ
デザイン大公開!!

負けられない！ やめられない!! 攻略最高潮!!
大魔界村 ▸AMショー人気No.1攻略開始
ニュージーランドストーリー▸キャラ&アイテム大公開
最後の忍道▸鎖鎌と爆弾が決め手!/オーダイン▸宝くじが運命のわかれ道
サイバリオン▸キャラクター別攻略/ロストワールド▸800万への道PART2
ファイナルラップ▸バトル編だ!

1988 12

定価480円

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③音楽スタッフ
＊①②はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（Z80又は68000のアセンブラのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
③音楽スタッフは作曲のできる方、または、シンセサイザーを扱える方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。
【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分
【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円 （62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他 事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

プロ・アマ問いません。



キャッチ・ザ・ハート

TAITO

TOP LANDING

トップランディング

昼・夕・夜の立体的な映像を実現させたフライトシミュレーションがついに登場!!
今度は離陸からスタート。
そして、晴れ・曇り・雨と色々な条件を変えて挑戦出来るゾ。キミも本物の飛行操縦を体験してみよう!!



操従士(パイロット)は君だ!!

犯人(やつ)を捕えろ!!



CHASE H.Q.™

チェイスH.Q.

今までのドライブゲームでは、物足りなかった君に!
このゲームは君が刑事になって犯人を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら、思いっきり体当りを繰り返してダメージを与えよう。
やつがギブアップしたら逮捕だ!!
ナンシーからの無線指示も聞き逃せないゾ!

株式会社タイトー

本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)264-8611

'88 AMショー特集

シューティングをリードする コナミ

サンタクロス、もといサンダークロス1色だあ!!

タイトル画面。かっこいい。



AMショーで多くの注目を集めたこのゲーム。グラディウスIIに続いて大ヒットなるか!?

サンダークロス

ストーリー

銀河規模の星間国家を築き上げた人類は、辺境の星「ハニアムⅣ」の開拓を進めていた。ある日、そこからの連絡が突然途絶えた為、近くの惑星パトロールが調査に向かった。そこに待ち受けていたものは、アンドロメダ星雲で強大な力を持つ超機械化軍団だった…。

操作方法

8方向レバーで自機ブルーサンダー（1P）とレッドサンダー（2P）を操作し、ショットボタンとオプションの間隔調整ボタンを使ってパワーアップしながら進んでいきます。

ちなみに、ミサイルボタンはありません。が、今回は今までのシリーズには無かったオプションの間隔を自由に調節する事が来ます。(今までは単にスピードを取って間隔を広くしていた。)

操作方法は、オプションボタンを押しっぱなしでオプションの間隔が短くなったり長くなったりするので、好きな間隔の時にボタンを離せば固定できます。この間隔調節を使いこなす事がポイントと言えるでしょう。

このオプションボタンは、スペシャルパワーアップ時には間隔調節は出来ずに、スペシャルパワーアップの武器発射ボタンに変わります。

パワーアップ

グラディウスシリーズと同じく、赤色の敵や敵編隊を全滅させると出現するパワーユニットを回収して、自機をパワーアップさせて行きます。

パワーユニットはノーマルパワー7種とスペシャルパワー3種の計10種類あります。

☆ノーマルパワーアップ

S …スピードアップ。16段階まで上がります。

V …バルカン（3段階）弾の速度、連射がアップします。

B …ブーメランレーザー(3段階)連射は無いが威力はあり、壁など当たると跳ね返ります。

T …ツインレーザー(3段階)前後方向に一度に撃てる。要するに、グラIIのテイルガンと同じです。

O …オプション。1P、2P合わせて4個まで付く。(下上下上の順)

? …ボーナス5000点。バリアではありません、念のため。

1up …文字通り1機EXTEND。おいしい。

☆スペシャルパワーアップ

これはオプションのみのパワーアップで、オプションが4つ付いている時しか使えません。このパワーユニットを取ると画面左下にゲージが表示されるので、その回数分だけ使う事が出来ます。

但し、スペシャル弾の発射はオプションボタンで行うので、スペシャルパワーアップ時にはオプションの間隔を変える事が出来なくなります。又この時、通常のショットボタンを押しても自機からしか弾は発射されません。

L …マクロレーザー。超極太のレーザーが出る。

N …スーパーナパーム。前方で大爆発する、グラIIのスプレットボムより更に爆風が大きくなったようなもの。

F …火炎放射。火炎が一直線に放射される。射程が短いので、あまり使えないでしょう。

ノーマル、スペシャルパワーアップユニットは、スピード・



やはりハッチからザコが…。



火炎放射。射程が短かい。



スーパー・ナパーム。これが一番使えそうです。超スプレットボム。



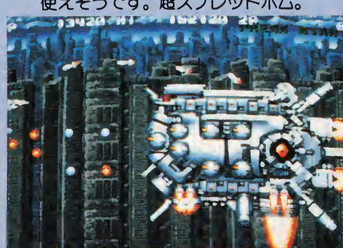
スペシャルパワーアップの1つ。マクロレーザー、ワインダーもできるよ。



1面ボス。触手が超いやらしい。



3面の機械墓場。青いファイヤーは噴き休みの時に抜けてしまうか、本体を破壊すればOK



2面ボス。オプションがないと難しい。



超巨大ミサイル。自機に反応して飛んで来る。



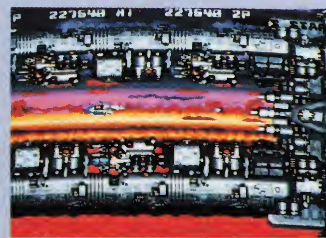
2面中ボス。中央のカベが壊れた後のレーザー野郎には気を付けて…。

ボーナス・1UP以外は時間でどんどん変わっていくので(L→N→F→V→B→T)自分の欲しいパワーアップに変わった時に、うまく取って下さい。


3面ボス。安全地帯がありそう。

全7ステージ4面まで紹介だ

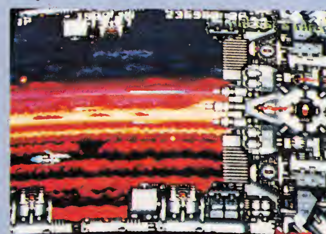
全7ステージあり、それぞれにボスがいるので、倒せば次のステージに進めます。


4面巨大戦艦。夕日がきれい。

ステージ1 洞窟

グラディウスの4面逆火山ステージに多少似ています。1面だけあってパワーアップのザコがたくさんいるので、逃さずにどんどんパワーを上げていきましょう。途中、ハッチからザコがたくさん出て来たりするので注意。

ボスはゴーレムがメカニックになった様な敵。根元の紫色の所が弱点。


中央の核を撃つ前に上下の砲台を始末しておく事。

ステージ2 ビル群

一転して青空の広がるビル群の面。途中に中ボスがいたり、超巨大ミサイルがあったりします。

ボスは通常の弾と誘導ミサイルを撃って来ます。ミサイルをちゃんと撃たないと辛いでしょう。ある程度ダメージを与えると本体が現われ、レーザーを撃って来ますが、まあ見て充分かわせます。

ステージ3 機械墓場

R-タイプの7面の様な面。3面にしてはかなり難度は高い様に思いました。とにかく自機の当たり判定が異様に大きいので(取材の時点では)すぐに壁などに激突してしまいそうです。

ステージ4 超巨大戦艦

その名の通り巨大戦艦のみの面。一定時間ザコの攻撃をかわした後に、一番奥の本体に撃ち込めばクリア。でも、そんなに簡単にはいかないでしょう。パターン化する事もできるはずです。

今回はここまでですが、後半の残り3ステージもかなりコナミらしい展開になっているので(つまり難しい)シューティングファンは、とにかくやるしかないでしょう。

(F-SCHER)

コナミブース

今年はグラIIで波に乗っているコナミ。今回のショーでは3つのビデオゲームが出展されていました。

1つ目は、注目の期待作「サンダークロス」。2人同時プレイ可能の横スクロールシューティングゲームです。一連のグラディウス、サラマンダなどの続編、オプション操作ゲームです。


新型筐体が先に見える。

多くのゲームファンの方々が集まっていて、人気は出るでしょう。

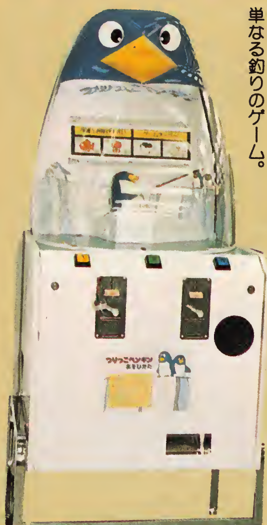
2つ目は、2人対戦プレイ可能のボクシングゲーム「ハードパンチャー」。

まあ、普通のスポーツゲームという感じで、やはり2人でプレイしている人が多かったですね。

3つ目は「HOT CHASE」。いわゆるドライブゲーム。

他には、つりっこペンギンというエレメカもありました。

全般的に、スペースが小さかった、もっとスペースが広かったらもっとパワフルになったはず…というのが私の素直な感想です。


単なる釣りのゲーム。

ハードパンチャー

2人対戦プレイ可能のボクシングゲーム。8方向レバーで自分を操作し、3つのボタン(顔面パンチ・ボディパンチ・ガード)を使用します。ごく普通に、ジャブ、ストレート、フックがうてて、ガードは顔面とボディの2種類できます。

ゲームスタート時に、自分のスピード、パワー、スタミナを操作(合計100%)することができるのが特徴です。

また、ある条件を満たすとスーパーパンチが使えるんです。ホットクラッシュ、トリプルサンダー、アッパーカット、ローリングフック、マッハパンチ、ブルー・ハリケーン、コークスクリューなどです。効果は皆さんで試してみて下さい。

3ラウンド制で1ラウンド内で3回ダウンするとゲームオーバーとなります。

このゲームは、2人用でワイワイやるのが楽しいでしょう(コンティニューもできます)。


アッパーが当たったところ。


最後のダウン。とばされた。



勝ったあ～!

ホットチェイス

いろいろな障害を乗り越えながら走る、ドライブゲーム。

一般的に、ギア(LOW、HIGH)、ステアリング、アクセル、ブレーキで操作します。

自車には自爆装置が付いていて、検問所を通過するごとにタイマーはリセットされます(ぼやぼやしてると自爆してしまう、つまりタイム制)。

ステージは4面で構成(市街地、森林地帯～砂漠、砂漠～岩場、降雪地帯)されています。数々の障害を陸走トラックを利用してジャンプしたり、バリケードは破壊して通過、小石を通ってジャンプしたり(大石だと転倒)して抜けていきます。

いろいろなドライビング・テクニックを使わないとうまく走れないかも?

道路が見にくい所もあるので、はっきり言って、先の方は難しい。戦闘ヘリも出現して攻撃してくるので、うまくよけて下さいね。

(じーぶー)


踏み台を使って、とびこせ!


森林地帯はどこが道?


これが筐体の写真。

気合が入っていたぞ!! カプコン

CPシステムでよりリアルな世界が広がった。

ストライダー飛竜

タイトル画面。切れてるけど。



CPシステム第3弾

走れ！ 跳べ！ 駆け降りろ！ カプコン〝スーパーアクションゲーム〟「ストライダー飛竜」はソーカイ感の固まりだアァ!!

カプコンCPシステム第3弾「ストライダー飛竜」。主人公でありプレイヤーの分身でもある飛竜は、壁を這い上がり、斜面を駆け降り、木のツルからツルへと飛びうつる。

その多彩で自由度（?）の高いアクションは、現時点でのアクションゲームの動きをつきつめた究極に近い形といっても過言ではありますまい。うん。

とゆーわけで、今回はステージ3までの簡単な面構成を紹介しましょー。

ステージ1

機械化されたロシア帝都の伽藍が舞台です。サーチライトが飛びかう中、屋根を登り壁を駆け降り、さらには建造物の中へ、帝都の中枢部へと向かって行きます。

中ボスは「膝抱えでんぐり返し馬鹿」（仮称）。男らしいシャウトと共に現われて、スキあらば我らが飛竜を投げとばそーとします。

ちなみに彼はやりすごす事もできます。そして大ボスにひかえしは「メカニカル・ムカデの吉岡くん」（仮称）！

これはもー4の5の説明するよりは見て欲しイー!! 特に出現方法。いーです。

ステージ2

凍てつくシベリア。狼のうろつく氷原から巨大な歯車が稼働する敵の工場、地雷の仕掛けられた山の斜面、発電所（?）、さらには上空に浮かぶ空中要塞へと舞台は展開していきます。その間にもメカゴリラとの戦いあり、敵兵との一騎討ちありで盛り上がります。

空中要塞に待ちかまえる中華三昧（仮称）には苦戦をしいられる事でしょう。体やーらかいし。

ステージ3

南米、アマゾンが舞台。奇声を発するアマゾネス（ほんとに奇声なんだよこれが）が跳び回り恐竜達が闊歩する中、己の体術の限りを尽して駆け抜ける飛竜。全く頼もしい奴だ。男はこーありたいねぇ。

大ボスの絡繰恐竜（仮称）も、どことなく大時代的で虚勢にあふれているといった感じで、このステージの雰囲気にぴったりはまってます。

この他、ステージ3とは選択制となるステージ4「空中戦艦」、最終ステージ「ザ・サードムーン」があります。

文中の「仮称」は、全て私が勝手につけたものです、念の為。

操作方法

8方向レバーとボタン2つです。ショットボタンで光剣「サイファー」を振り抜き、ジャンプボタンでジャンプします。又、レバー下とジャンプボタンで「すべり込み」ができ、ジャンプや、この「すべり込み」に敵をまきこんで倒す事もできます。

とりあえずプレーイ

死ぬ程ハデな演出、ダイナミックで躍動感あふれるアクション。そしてち密なグラフィックと、ともかく魅せるゲームになっています。アクションゲームの発展の可能性はまだまだ無限であることを、このゲームを見て実感し、アクションゲームファンの私は感むりょーです。年末以降発売予定。

（雅君保父）



なかなかいい働きをするオプションくん。「な…なにもここまでえぇ…」（死体談）



吉岡くん発動直前。電話のオペレーターをしている訳ではない。



中国舞踏団ともいう。



一騎討ちの図。イカしてる。



何かささってる気がする…イタい…。



ゆかいなアマゾネス。乳首も見えますえへへ。



泳ぎだけは苦手なワタシ…。ジ、ジョー・ダンテ!!

カプコン／ブース

今回カプコンでは、CPシステムのビデオゲーム2機種を最重点機種として出展していました。

CPシステムの第2弾は、ゲーメストでも紹介した大魔界村です。CPシステムの容量の大きさをフルに活用した美しいグラフィックと奇想天外なキャラクターは、プレイヤーをひきつけて放さないでしょう。

第3弾は来年発売予定の「ストライダー飛竜」。まだ未完成なものの、今までの常識を打ち破ったスクロール、ゲーム展開は見ごたえがあります。大型モニターでビデオを流していたので、多くの人達が見入っていました。

しかし、ゲームの難度が2作ともかなり高めだったために、継続でプレイする人が多く、並んでいてもなかなかプレイできない状況だったようです。

その他のビデオゲームではボウリングシミュレーション、カプコンボウリングも出展されていました。意外に面白いですよ。

他には、爆笑の「カプコン名人芸」、「ハイスクールカンチャン」などが出展されていました。



カプコンの最重点機種、大魔界村。


ストライダー飛竜もなかなかの人気。



意外に面白い、カプコンボウリング。

AMショー会場アンケート 人気No.1ゲーム

大魔界村

君は自力でこのシーンを見られるか!?

今回のAMショーのアンケート結果でも上位を占め、カプコンが一番力を入れて出展していたのが「大魔界村」だ。CPシステムによって、あの魔界村がずっとパワーアップして帰ってきたぞ。

今回は前作と違って武器も7種類、魔法も使えるし、上撃ち、下撃ちもできるというように攻撃が多彩になっている。

また、敵のキャラクターの方もバリバリに気合の入った独特のものになっている。"これだ!!"と納得できるキャラクターが出来上がるまで、何回も作り直したというデザイナーの気合が伝わってくるようだ!!。うん。

とゆーわけで、今回は後半面はどんな面なのかをちょこっと紹介してみよう。

ステージ3のここがすごい

ゲームが始まると、いきなり上に床が上がっていく。このシーンは、ランクル男爵の塔の中ということになっていて、しまいには天井が迫ってくるので、押しつぶされる前に逃げ場を見つけなければならない。

出てくる敵は"フライング・ドラゴン"といって足の間に石をはさんで飛んでくる。どう見てもゴブリンには見えないし、ゴブリンが空を飛ぶなんて聞いたこともないと言う人もいるかもしれない。でも、そういう所が大魔界村だと言うことだろう。

また、圧巻なのが鎧泥男。でっかい鎧の中に緑色のドロが入りこんで、ずるずると床をはってくるさまはなかなかスゴイ。

塔の中をなんとか脱出すると、今度は魔像の舌の上をジャンプして進んでいかなければいけない。普通のゲームだったら移動床をジャンプしていく所だが、魔像の舌になっているところが大魔界村だということだろう。

3面のボスは"悪霊雲ガスト"が控えている。こいつは眼玉の回りに雲が集まっていて、体当たりで襲ってくる。くもというと、8本足の蜘蛛を想像しがちだが、空に浮かんでいる雲だというのがまたまた大魔界村という所じゃないんだろうか。

このゲームはショーの時点ではかなり難しく、継続プレイしなければならないという状態だった。実際に発売される時は1COINでも充分遊べるように調整されていることを願いたいですね。

ただし、グラフィックとキャラクターの魅力はなかなか素晴しいものがあると思いますよ。それだけでもやってみる価値があるのでは。

次号では開発者を引き出すぞ!!

（ぜんじ）


3面の塔の中。鎧泥男が待ち構えている。



水の上に浮かぶ異形の怪物。こいつを倒すと…。


氷の斜面に生えた不気味な手。


死神に対し、鏡の術を使うアーサー


3面の魔像地帯。謎の宝箱が空中に出現する。

'88 AMショー特集

ゲーム性の高さには定評があるよ アイレム

ブースに人が入り切れない！

面白さ絶対保証付き IMAGE FIGHT イメージファイト

Rタイプのスタッフがまたシューティングを作ったぞ!!

あのRタイプのスタッフが…

アイレムから、Rタイプのスタッフがまたすごいゲームを作ってくれた。それがSFシューティングゲーム「イメージファイト」だ。

今回はRタイプが横スクロールシューティングだっただけに、縦スクロールになって、また新たな感覚のゲームとなっている。しかし、今までの縦スクロールシューティングと違って、横スクロール的な感覚があふれている。要するに、Rタイプの縦スクロール版と言えるだろう。

アイデアと、ゲーム性の深さは相変わらずで、考え尽くされた敵の攻撃がどんどん襲ってくる。はっきり言って、今回のAMショーのシューティングの中ではベストワンの作品といっても過言ではないだろう。

ストーリー

20××年、わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てなき競争が続く中、突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。事態の収拾を急ぐべく最新型戦闘機"OF-1"が用意された。パイロット訓練は完璧ではないものの一刻の猶予も許されない。訓練飛行をクリアした者は即、宇宙へ飛び立って行った。

このようなストーリーのため、前半の5面は特殊戦闘訓練、すなわちトレーニングステージで腕を磨くということになる。そして、それぞれの面をクリアした時に、敵をどれだけ倒したかが成績パーセンテージで表示される。

この成績パーセンテージが5面を終了した時点で平均90%に達していれば、6面以降の宇宙実戦へと向かうことができる。しかし、もしこの成績パーセンテージが平均90%に満たない場合は、難関の補習ステージに行かなければならない。

補習ステージ、別名ペナルティ・ステージは飛行強化訓練というものの、ほとんどザ・しごきという超難度になっている。クリアできれば先へは進めるが、ほとんどの人間はここで討ち死にするであろう。

特殊強化訓練といっても、とてもトレーニングとは思えないすごいシーンの連続だ。これが、宇宙実戦ともなると、想像を絶した攻撃がプレイヤーを待ち受けている。しかし、恐怖の補修ステージがあるだけに、そう簡単には実戦へはたどりつけないだろう。1コインで進むのが必要になってくるようだ。

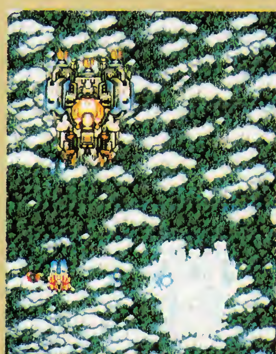
プレイ方法

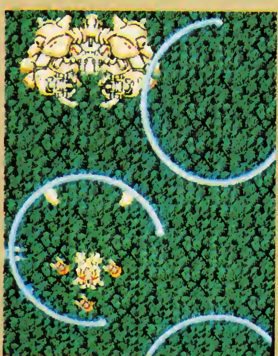
操作方法は8方向レバーと2ボタンで行なう。レバーはノーマルな操作方法だがボタンは攻撃ボタンとスピードチェンジボタンになっている。

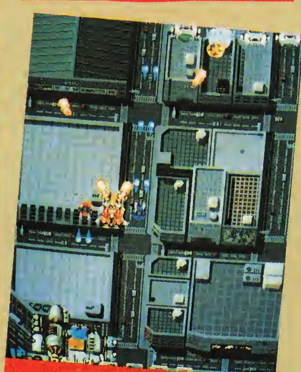
スピードチェンジボタンはスピードを変えるためだけに作られたボタンで、いつでも自由に好きな段階にスピードを変えることができる。段階は4段階で、普通は2速か3速がいいだろう。でも具合によっては1速、4速の方がいい所もある。

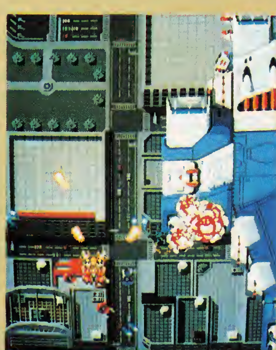
ボタンを押すと下のゲージが移動して何速か表示するが、最後の忍道のように、カーソルは常に右へ動くというわけではない。初めは1速から4速へとカーソルが動くが、4速の次にボタンを押すと、次は3速と、左へ戻ってくる。このように、2速のような場合は、ボタンを1回押すと次は1速になるか3速になるかの2通りの場合が考えられるので、少しややこしくなっている。

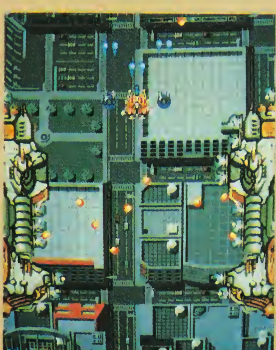

1面は空中戦。速くパワーUPしよう。

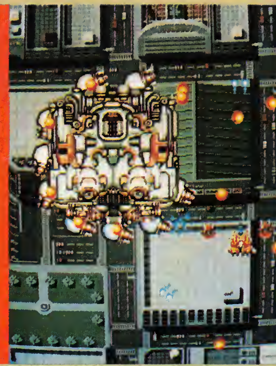

雲の中、空中戦車をポッドで攻撃だ。


丸い光の輪が回転しながら攻撃してくる。


右上に見えるのはパワーユニットだ。


超巨大戦艦とのバトル。横からの攻撃がキツイ。


後から2台の戦艦が迫ってくる。



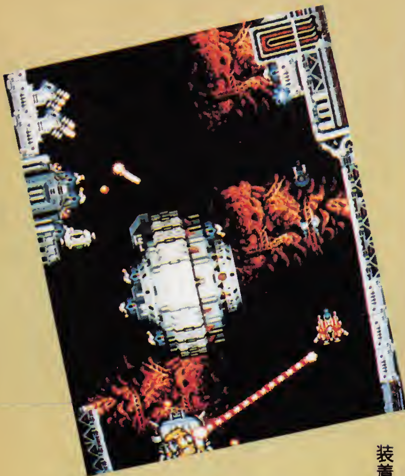
2面ボス。正面以外の砲台を攻撃しよう。



3面になるとなかなか攻撃が鋭い。



複雑な地型では赤ポッドが威力を発揮する。



後から出現するレーザーを放つ敵。

ポッドとパーツ

今回はフォースに代わって、ポッドというオプションとパーツというパワーアップがある。

ポッドは、画面上に出現する耐久力のあるパワーユニットの様なものを倒すと出現する。(これはパーツについても同じ)

ポッドは出現すると、一定時間で赤→青→赤というように色が変わるので、好きな方をとろう。

ポッドは自機と同じノーマルショットを撃つが、赤と青では性能が違う。赤はレバーと反対方向に向き、16方向に攻撃が可能だ。赤いポッドでないとどうしようもないような場所はたくさんある。このポッドを使いこなすことがクリアへの近道だ。

青のポッドは、常に前方に固定攻撃するようになっている。こちらの方が使い易い所もあるが、間違えて取ってはまってしまうことも多い。

ポッドは左→右→後という順についていき、3体装着した後はポッドを取ると、3体同時に取ったポッドの色に変わるようになっている。

パーツは、自機の攻撃のパワーアップで、取ると前方に装着される。パーツは何種類もあり、それぞれの性能を持っている。共通しているのはパーツをつけている時は1回の体当たりに耐えられるということだ。ただし、その時にはパーツは破壊されてしまう。

また、パーツは破壊しないと装着できない。だから変えたい場合はわざと敵にぶつけるか、パワーユニットを破壊しないで、パーツをぶつけてパワーユニットとパーツみ同時に破壊するようにすればいい。

パーツにはいろいろな種類がある。ホーミングミサイル、ホーミングレーザー、バリアのようなものから、V字型に弾を出すもの、丸い弾が前方何方向かに飛ぶものや、ノーマルショットのパワーアップなどもある。

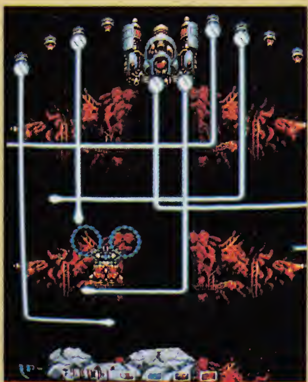
☆ポッドシュート

ポッドを装備中に攻撃ボタンとスピードボタンを同時に押すと、ポッドが飛んで行き敵に当たってダメージを与える。かなり強い攻撃だが、スピードボタンもいっしょにたたいてしまうので、スピードが変わってしまうのが欠点だ。

☆バックファイヤー

スピードを変えると、自機の後にバックファイヤーが出る。このファイヤーは攻撃力があるので、後から来た敵を倒すことができる。場合によっては重要なテクニックだ。

（ぜんじ）



3面ボス。
自機の弾がなかなか届かない。

アイレムブース

今回のAMショーでは、アイレムはSFシューティングゲーム「イメージファイト」を中心に出展していました。

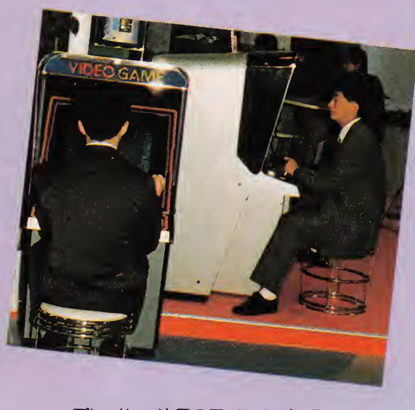
イメージファイトは、気合の入った縦スクロールシューティングの力作で、ヒット間違いなしでしょう。ショー会場では、アップライトのモニターにその美しいグラフィックが映えていました。

また、大型モニターを使ってMr．HELIの大冒険のビデオなども放映していて、人が多くてブースに入り切れないほどだったようです。

イメージファイトは、R-タイプのスタッフが作ったそうですが、製作した本人、ABIKO氏も会場に姿を見せていました。他にもキャラクターデザインのNABE氏もいましたが、ショー会場に来ていた人達は気づいたでしょうか？

ABIKO氏は私に挑戦するために、このゲームの最終面を作ったそうです。私は縦スクロールシューティングは苦手なのに…。でもここまで言われたら後へは退けませんね。

今回はイメージファイトの他には、PTLシリーズ第9弾、占いネームメート、プライズマシン、おみごとあみだくん、毎度おなじみキスメット・イブが出展されていました。



プレイヤー注目のアイレムブース。



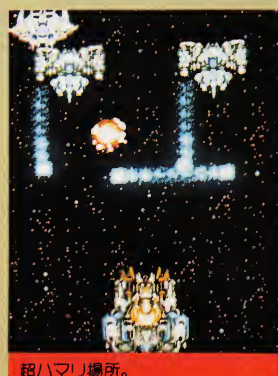
おなじみ、キスメットイブも出展されていた。



あみだくんと占いネームメイト。



ペナルティ面は怒とうの攻撃だ。



超ハマリ場所。
継続で行くとこうなってしまう。



SCITRON INFORMATION

1.サイトロンリリース予定

10/21同時発売■SUPER MARIO BROS.3-G.S.M.(FC)Nintendo1-
CD:D25B0005 ¥2500 CT:22P50005 ¥2200 LP:C20B0005 ¥2000
2大特典 キャラクターステッカー・カラーポスター
アレンジ、オリジナル、SEエディットまでマリオ3完全収録!

11/21発売予定
GSM ★究極タイガー(タイトー)
★サイトロン初のCDV遂に発売!!
- 大魔界村(カプコン)
- パワードリフト(セガ)
- メガドライブスペシャル(セガ)
- チェイスH.Q.(タイトー)

一挙に4タイトル登場 各2000円

2.サイトロンレギュラーラジオ番組決定!!

FM富士(東京78.6MHz)PM9:55〜PM10:00
毎週土曜・日曜その名も「サイトロンデジタルプレス」
毎回最新のゲームミュージックと情報をお伝えします。
10月1日(土)スタート。

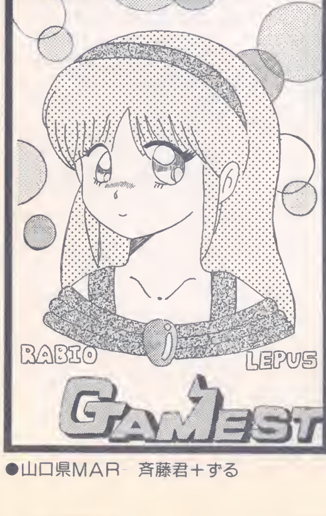
3.サイトロンより無料レンタルビデオ

「デジタルビデオプレス」10月末創刊!
アーケード最新情報、家庭用ゲームソフト紹介、AMショー取材等々最新情報満載のビデオをなんと無料でお見せします。詳しくは、次回インフォーメーションを待て!

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

販売元:
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741
東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741
SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.

CONTENTS



●山口県MAR　斉藤君＋ずる

'88AMショー特集

胸キュンさせる AMショーに 行っちゃった。 秋空を彩る ニューゲームたち。 どきどき主役が 勢揃い。 もう、感動最高潮!!

期待作ラッシュ!!

楽しさを演出

「今回のショーはつまらなかった」という声が聞かれたけれど、はたしてそうだったでしょうか。

少なくとも「ショー」としてはよく出来ていた。

特に目をひいたのはナムコのブース。簡単ではあるけどステージを設け、「メタルホーク」のインストラクトを行なったり、模範プレイ用の台を用意してあったり、「みせる」ブースを作り上げていました。「未来忍者」のプロモーションビデオも注目の的でした。ちなみに「アーケードゲーム」以外のプロモーションビデオの上映は多分前代未聞なのではないでしょうか。とにかく「ショーアップ」「クロスオーバー」を感じさせてくれました。

又、ゲームの配置もゆったりとして、スペースの広さを最大限に活用していて良かったですね。

セガも広いスペースに「スーパーサーキット」(レースシミュレーション)をはじめ、「パワードリフト」「ギャラクシーフォース」「モンスターランド3」等々、多種多様な機種を用意し、圧倒的でした。たしか、あの出展ゲームをそっくり買うと1億だそうですね。よく計算された出展といえます。

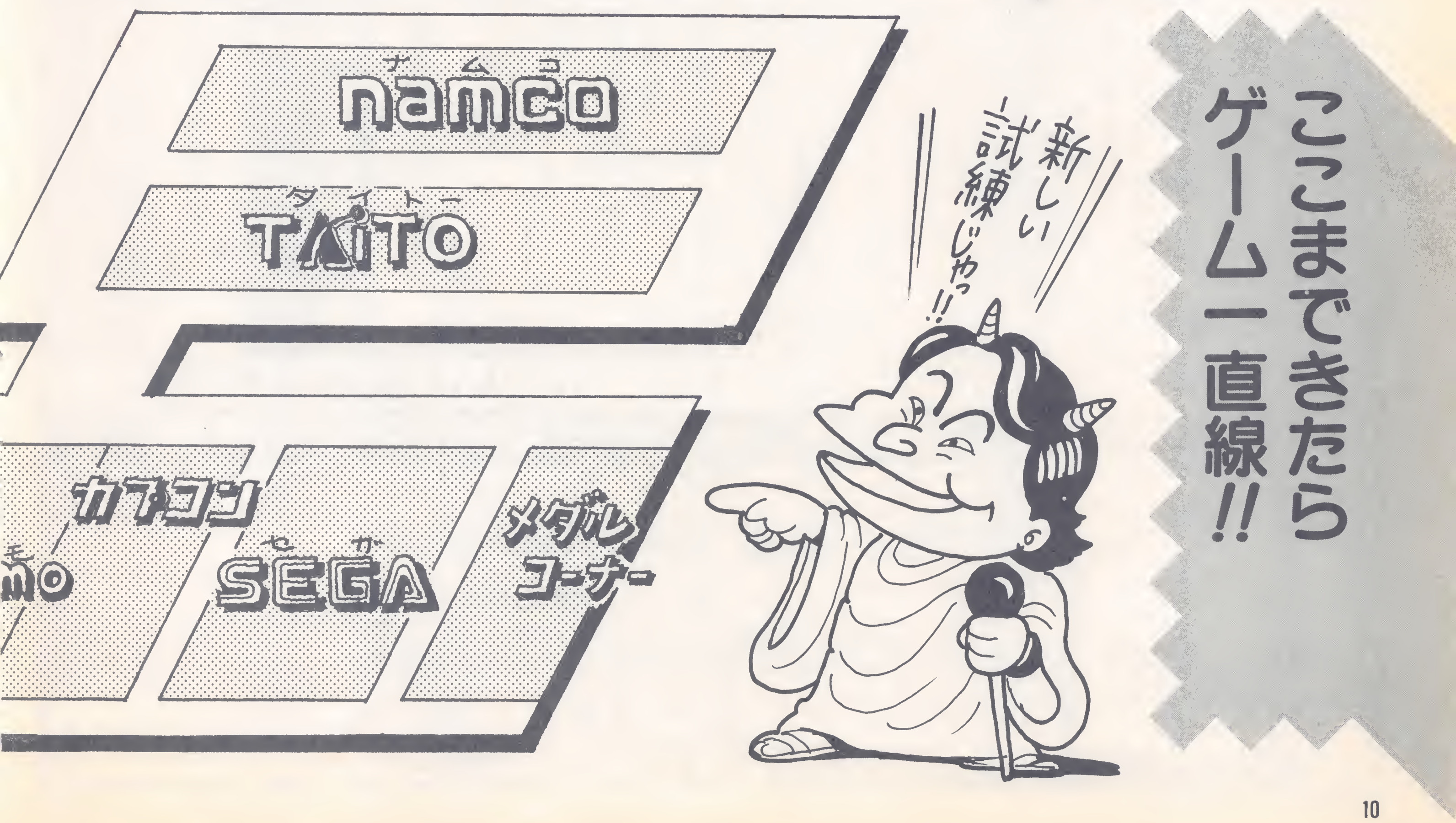
1メーカーのブース、というよりも「大魔界村」のブース、といった感のカプコンやロボコップのディスプレイのデータイーストなども雰囲気たっぷり。

ショーアップされた華やかなブースが多く、「ショー」としては明るく楽しいものだったと思います。

又、タイトーをはじめ、簡単な休憩コーナーを設けてあるブースも多く、感心しました。特にコナミのブースのコナミのマークをかたどった椅子はユニークでした。

それと忘れてはならないのは、メーカー側の様々なファッション。

一番派手だったのは、何といってもアイレムの受け付けの方の極彩色の服。とにかく目立ってました。



ナムコの「メタルホーク」の女性インストラクターが来ていたロゴ入りのMA－1やタイトーの黄色と紺色のスタジャンなどもショーの雰囲気に花を添えていました。

全体的に粒ぞろいだが…

確かに1つひとつのゲームを見ていくと、そこそこの物が多く、飛び抜けた話題作がほとんどなかった感があり、寂しかったのも事実ですね。

特に、最近流行の大型筐体（体感ゲーム）で目立つものがほとんどなかったのも、その一因でしょう。

もっとも、私の個人的な意見としては「他人は何と言おうと自分はこれが絶対おもしろいと思う」ゲームが、たとえ1つでもあれば「収穫アリ」と思っていい――そのように考えています。

特に、アイレムの「イメージファイト」はプレイヤーの間でも評価が高く、「アイレム健在」を印象付けていました。

タイトーの「サイバリオン」もMTJ氏の最新作として（もちろんゲーム内容もなかなかのものだけど）注目の的でしたね。

カプコンの「大魔界村」も前作の魔界村に燃えていた人には期待作でしょう。ただ魔界村をやっていなかった人には難し過ぎるのでは、という声もありました。

グラディウス・シリーズ最新作、という噂の「サンダークロス」は前作群があまりに卓越していただけに今一歩かなという印象を受けました。

セガの「パワードリフト」の通信機能搭載バージョンは敵車のランクがちょっと難いという意見が多かったみたいですね。

難しいといえばタイトーの「タツジン」。飛翔鮫、究極タイガーのシリーズなのですが、あまりにも難易度が高い、と感じたのは私だけでしょうか。

一部のプレイヤーに熱狂的に支持されたデータイーストの「ロボコップ」もどこまで頑張れるか、注目ですね。

AMショーの発展のために

例年のことながら、今回も一般客が多く、オペレーター側から「ゲームができない、見れない」といった苦情が多かったようです。

AMショーとは本来メーカーがディストリビューターやオペレーターに基板を購入してもらう為に開くもので、あくまでも業者を対象としています。一般客、最終ユーザーは対象とはなっていない。

しかし、オペレーターが基板購入の参考にする為に、自分の店の常連客を連れてきて意見を聞くケースは多く（実際、これは非常に賢明な手段でしょう）、一般客層にもかなりの招待券が行きわたっているのは隠しようのない事実です。この事実を無視して一般客がショー会場に来るのはおかしい、といってもはじまらないのです。

まず、この事実を認めることです。

もちろん、一般客によるゲーム台の占領がよいことではないことは間違いありません。このショーはプレイヤーにゲームを楽しんでもらうために開かれたものではないのですから、面白いからといってゲーム台を占領することは許されません。マナーの問題です。

と同時に、こういった問題が毎回出てくるのは火をみるよりも明らかなのに、なぜ主催者は具体的な策を講じようとしないのでしょうか。

例えば、オペレーター専用台を設置するとか…そうしたブースは今回もごく一部でした。

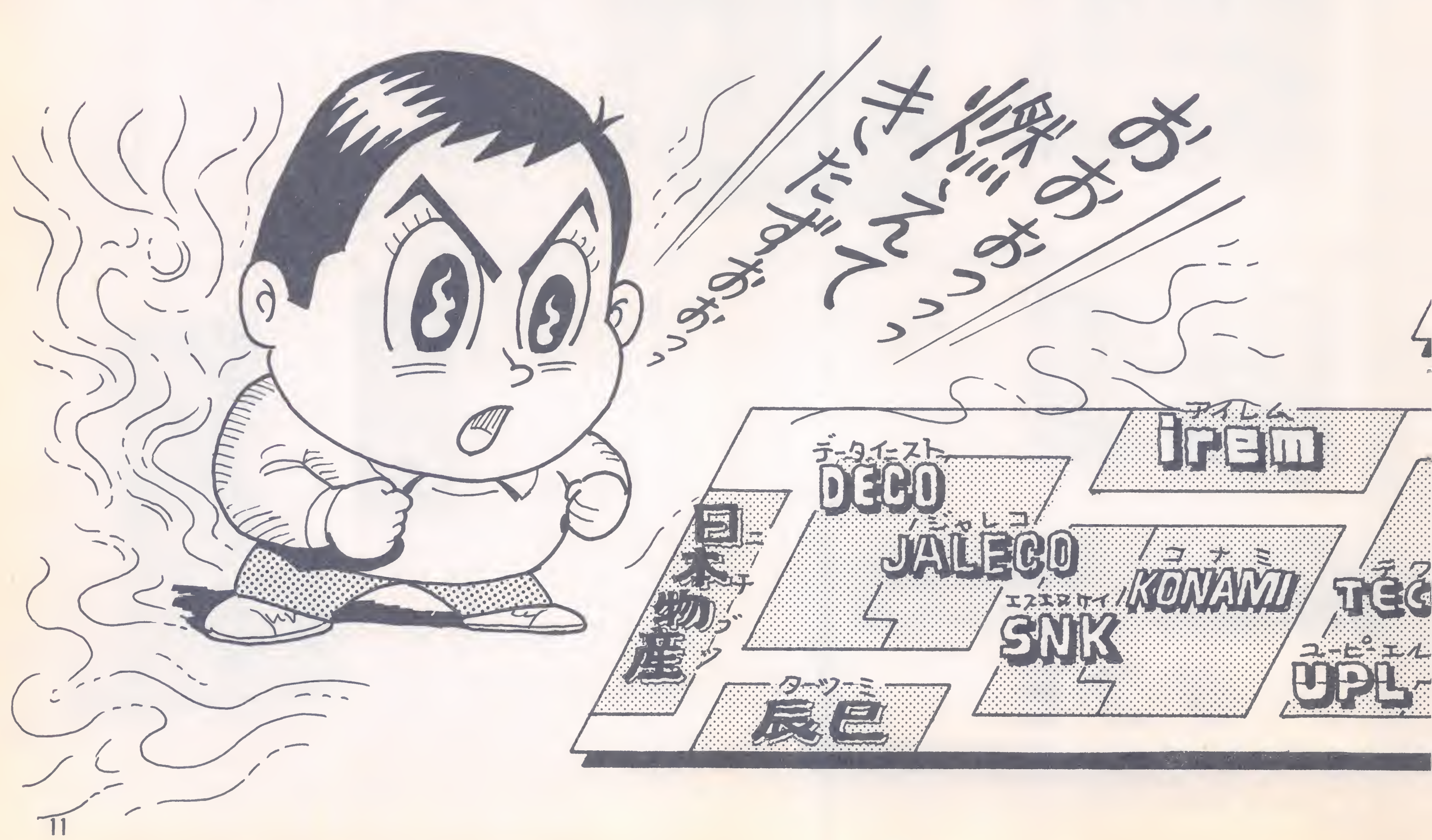
営業上、経営上の問題は別にして、オペレーターよりも目の肥えたプレイヤーの方がゲームを見る目がある場合も多い訳ですから、業者側もただ単に一般客（プレイヤー）を目の敵にするのではなくて協力し合えるものは協力することがトクではないでしょうか。そして利用できるところは利用し、良くない点は社会経験の豊富な先輩として、うまくコントロールしていくのが賢い方法ではないかと考えます。

プレイヤー側は、特に学生の場合、学校を休んでくるのはいけない。これは常識だと思いますし、まして学生服でくるなどということは、ゲームを趣味のひとつとして社会に認知させようとしている努力に対し、水をかけるようなことになってしまいます。

愛するゲームのために、皆さんこれからもがんばりましょう。

（GOD）





スポーツもの以外の分野にチャレンジ

エス・エヌ・ケイ

久し振りのキャラクターアクションゲーム出展

脱獄

今回のSNKさんの目玉作品であると言えましょう。

出せばソコソコ売れるが、最近はマンネリ気味であった格闘ゲームに、新しい風を送り込むゲームとなるのでは。

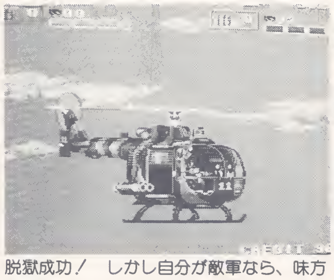
ベースラインとしては、例のダブルドラゴンと同じである。が、キャラクターの動きは全く異質なモノで、より気持ち良く、より派手に、より映画的に、といった…。

細かい事は11月号96ページに紹介したので省かせて頂こう。ただし、多少の馴れが必要。

面構成はかなり広く、オーソドックスながらもその気にさせてくれる。

敵兵舎、敵基地、監視塔、ジャングル。さながらランボーなのだな、これが。

はっきり言って面白いぞ。今後、大々的に遭りたいと思うから、期待しててくれ。



脱獄成功！　しかし自分が敵軍なら、味方が何人死んだのだろうか…。



このナイフ部隊が強いんだ。飛びげりで潰していくしかない！

タッチダウンフィーバーII

多くはないが、熱狂的なファンを作ってしまった、タッチダウンフィーバーを知っているだろうか。

その続編という形なのであるが、残念ながら私は前作をやってなかったのだ。

数々のフォーメーションと独特のレバー、ボタン。それぞれが独特の味を出し、イージーな操作で複雑なゲームを、というシミュレーションゲームの王道を行く様なゲームである。

一見、「通」の為のゲームの様だが、そんなことはない。はっきり言って私は前作をやらなかったのを後悔しているのだから。

カントリークラブ

まだ新しいので、覚えているだろう。ファイティングゴルフを。

そのトラックボール版がこのゲームだ

基本的なルールはファイティングゴルフと同じである。トラックボールになっただけ、従来のゴルフゲームに戻ってしまい、ファイティングシリーズから外れてしまった。

さすがに、脱獄やタッチダウンフィーバーには負けていたが、文字通りヒマツブシにはもってこいであることを付け加えておこう。



人が席を立たないのが特長であった。それだけに、諦めている人も多かった。



脱獄のアップライトである。どちらかと言えば座るより燃えるかもしれない。



4人同時プレイが特長。こんなシンプルなパネルなのに、ルールは複雑なTDF2。

エス・エヌ・ケイブース

解放感あふれるブースであった、SNK。

今回の出展（アーケード）は「脱獄」、「カントリークラブ」、「タッチダウンフィーバーII」の3作品。

どの作品もプレイを始めると仲々席を立たず、とうとう最後までやってしまった、とゆーよーな人がかなりいた。

これは、市場に作品が出た時に（固定客を作り）それなりの人気とそれなりの寿命が期待できる、と考えられるんじゃないかな!!

（Joe山田）

ニューゲームは見あたらず!?

テクモ

忍者は雲がくれ？

スーパーピンボールアクション

だいぶ前に、テレビに入った派手なピンボールゲームがあった。

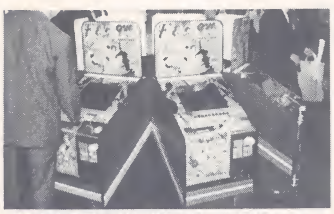
その続編に当たるモノがこれである。

前回と違うのは、なんと言ってもハコである。テーブルではなくアップライト、アップライトではなくピンボール台。

TVピンボールの頂点の近くまで来たとも言える、このゲーム。2枚のTVを使い、あくまでシミュレーションであるといった感があり、期待させてくれる。

色使いも派手になり、かなりの目を引くとも言えよう。

参考出展であったので、もっと煮詰めて、完全なものとして出して欲しい。それだけ期待している訳なのだ。



期待株のスーパーピンボールアクション。もっと練って欲しい。

テクモブース

残念ながら、目玉となるアーケードゲームが無かった。

それに比べて、児童向けメダルゲームの方は盛んであった。

出展としては「カベール」「スクランブルスピリッツ」の2点が他社のもの。「バックファイアー」「スーパーピンボールアクション」の2点が自社製。

もっと、底力を見せて欲しかったブースである。

（Joe山田）



こっちが盛んであった「児童向けメダルゲーム」のコーナーなのだ。

筐体にも力を入れる ジャレコ

アクションゲーム、ニンジャ、チャンバラ、カンフー、ハチョー！

破兆

古代中国。妖術を使って中国全土を征服した「妖魔王」が斎雲龍師の法術によって石像に封じ込められた。しかし2千年後、妖魔王の手下によって石像の霊符がはがされ妖魔王は復活してしまった。

再び石像に封じ込める為に斎雲山道場の最強の「天雲」「龍雲」の2人が長く険しい戦いに挑む事になる…。

2人同時プレイのアクションゲーム。8方向レバーと3つのボタンで操作します。

3つのボタンは1つ目がパンチ&キックでレバーを下に入れるとキックになり、それ以外の向きで押せばパンチになります。

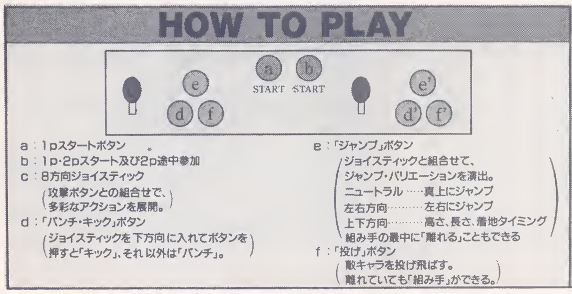
2つ目がジャンプボタン、こちらもレバーとの組合わせで真上ジャンプ（レバーニュートラル）、左右ジャンプ（レバーを右か左）が出来、ジャンプ中にレバーを上下に入れる事により高さや着地のタイミングを調節する事が可能となります。

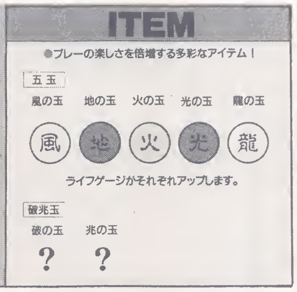
又、敵と組み合っている時にジャンプボタンを押せば離れる事ができます。

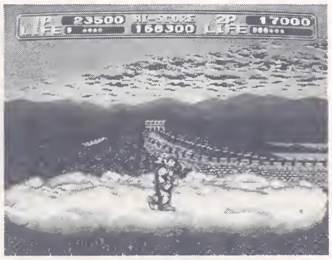
3つ目のボタンは投げボタン。その名の通り敵を投げ飛ばす事ができます。

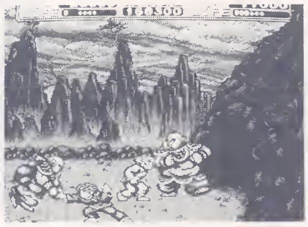
全6ステージあり、最終目的は妖魔王の額に「霊符」を貼る事です。

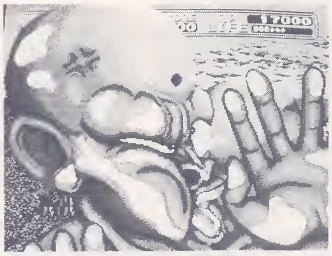
自分はダメージ制になっていますが、この手のゲームは操作に慣れるまでが辛いでしょう。とにかくキャラクターが個性的で結構笑わしてくれます。アクションゲームファンならやるしかないですね。

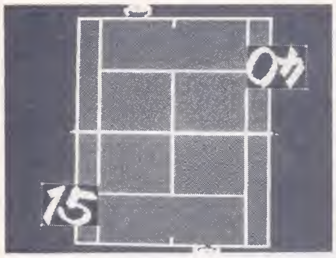





新作「破兆」。


パンチ&キックのアクションゲーム。


こういうユニークなシーンもあります。

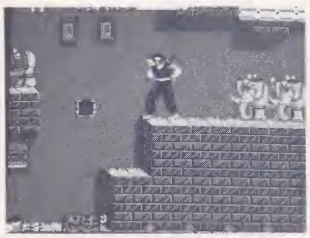

テニス物の新作。「VSグレートテニス」このシンプルさがいい。

伊賀忍術伝

先月号で詳しい内容については触れてあるので、そちらを参考にして頂くとして、私なりに一言付け加えるとこのゲームは見た目があまりパッとしないので少し損をしているかな、と思います。慣れればそんなに難しい訳でも無いし、一応ゲームとしてはちゃんと楽しめる様になっています。



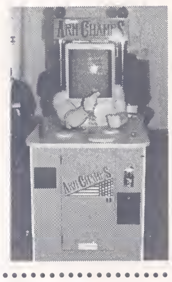
もう発売されたのでプレイした人も多いのでは…。


忍法をうまく使っていこう。

その他にはすでに発売されている「武田信玄」や「P-47」、「KICK OFF」、「魔魁伝説」が出展されていました。

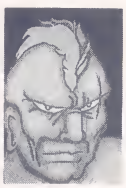
「アームチャンプ」というアームレスリングのゲームも置いてあり（昔あったエレメカの腕ずもうゲーム）ました。

対戦中はモニターに表示される相手（5人いる）の声と表情がこちらの力の大きさにより変化するのがユニークでした。


新作アームチャンプ。READY GO！

女性チャンプ

ネッシー バビオン
イギリス・23才
職業：プロレスラー

ステップ1

マッド フォァマン
ドイツ・24才
職業：無職

ステップ2

チョー ヨンピン
中国・28才
職業：漁師

ステップ3

マイク ロビンソン
南アフリカ・22才
職業：鉱夫

ステップ4

ウルフ アダムス
アメリカ合衆国・27才
職業：コンボイ運転手

ジャレコブース

今回ジャレコの新作はキャラクター物の「伊賀忍術伝・五神の書」と「破兆」とテニスゲームを出展していました。

ただし、ジャレコと言えば忘れてはならないのが新筐体でしょう。今回のショーでは、ポニーマークⅡフラットスクエアー28という筐体を出展していました。

ジャレコのブースを見た限りでは、今回出展作品が多くバラエティーに富んでいたし、筐体もすっきりスマートな出来で、非常に気持ちの良い印象を受けました。

（FISCHER）



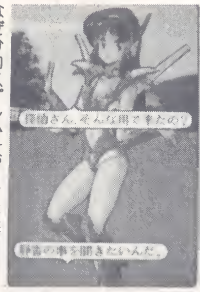
メダルコーナー。やはり今年もちゃんと出展してました。

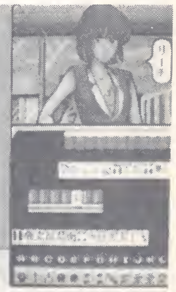

ジャレコの筐体は本当にプレイしやすいすね。

麻雀ゲームの大御所

ニチブツ

得意分野でファンにアピール





なぜかコスプレ少女。ここは晴海か!?

8年前の暑い冒険心が今ここに甦る!!

クレイジークライマー2

無謀とも言える大冒険からはや8年の歳月が流れようとしていた。そして今、再び自らの誕生日記念のイベントとして、彼は文字通り最高の舞台を追求していた。

何故クライマーはビルに登るのか? そこにビルがあるからなのか? 命がけのパフォーマンスを成しとげるため、彼は再び不条理世界の頂きをめざした!!

8年前に爆発的人気を得たクレイジークライマーが、パワーアップして帰ってきたぞ。以前ハマリまくったあなたも、クレクマに初めて出会うあなたも、レッツプレーイッだ!!

窓ガラスのあいている所につかまって、どんどんビルを登っていこう。最上階まで登ったら飛行船やヘリコプターにつかまって脱出だ!! びびるんじゃないって! エンターティナーであるクライマーの人気をうらやむライバル達の妨害は激しいぞ。鉄骨や花びんなどなど無節操な物を落としてくる。レバーを下に入れて耐えるんだ!! 努力する者は救われる!?

前作でおなじみシラケ鳥、キングコング、カンバンなどなどもパワーアップして(はっきり言ってメイワクな話だ…)再登場。さらには、行く手を狙むクレーン、お助けアイテムの気球などなど。新しいフィーチャーがもりこまれている。

途中に現れるセクシーギャルはステップポイントアップのチャンス。確実にタッチしていこう。

夜の高層ビル、古代遺跡風のビルなど新たなステージが用意され、新たなフィーチャーも盛りこまれたクレクマ2。操作性がもう少しよければ…という気もするけど、そこそこ楽しめるゲームに仕上がっててGOODだね。

麻雀殺人事件

謎ときアドベンチャー麻雀

美少女の変死体が発見された!! この事件は単なる事故ではなく、何者かによる他殺と思われる。5人の美女容疑者の中から真犯人を探し出せ。

プレイヤーであるあなたは麻雀が得意な名探偵。5人の美女と対戦し、それぞれ3回勝つか持ち点を0にすれば1人勝ち抜き。負けたギャルは有力な証言とセクシーポーズをプレゼントしてくれる。ギャルの証言を照らしあわせ、見事真犯人をつかまえると、1UPのチャンス。

ショーの段階では、証言等のメッセージは入力されていなかったのだけど、名探偵気分を味わえる日は近い!!(アニメファンにもおすすめのグラフィックだぞ。)

(御旅屋)



麻雀殺人事件タイトル画面。

ニチブツブース

今回の日物の出展作はクレイジークライマー2と麻雀殺人事件の2作。春のAOUショーには出展していなかったため、久し振りの作品発表会(?)となりました。

2作品のみ出展ということもあり、ブースは全体的にゆったりとした配置になっていました。…わりと若いオペレーターがふと足をとめ、なつかしげな顔をしてクレイジークライマー2をのぞきこむ姿が印象的でした。



クレクマのキスシーンに見入る人!?

独自の技術で再び!

辰己電子

大型筐体ものがウリ!

APACH☆3

操作は、操縦桿とスロットル+3ボタン。それぞれ自機の上下左右、スピード、バルカン、ミサイル、ターボを操作します。

ゲームを一口で言うと「アフターバーナー」のヘリコプターバージョンを「ロック・オン」の画(え)でする、という感じです。

操縦桿の操作は、上下がそのまま自機の上下になり(つまり操縦桿と言うより、通常のレバー操作と一緒)、スロットルの操作でスピードを変えます。ヘリなのに、なぜか普段は止まることが出来ません。

またスロットルに付いている、ターボボタンを押すことにより、一定時間、通常の最高速度よりも更にスピードを上げることが出来ます。

自機の攻撃は、バルカンとミサイルで、操縦桿の前後にあるスイッチで、それぞれ発射します。アフターバーナーと違って、弾数制限は無しです。撃ちまくりましょう。

ゲーム中に登場する赤い敵を撃ち落とすと、パワーアップの箱が出現し、それを落下前に撃つと、バルカンとミサイルがそれぞれ数段階パワーアップします。

ラウンド毎に様々なステージがあり、ジャングル、海洋、砂漠、雲の上、市街地の昼、及び夜などがあります。

さらに数ステージごとに横スクロールのみの、敵基地やコンビナート等の面があり、その面ではスロットルは関係なく、画面は勝手に横にスクロールして行きます。その時は、自機を画面内で移動させて、攻撃及び回避を行うことになります。

また誘爆する敵や、巨大戦艦の様なものも登場します。

操作してみた感じは、なかなかやりやすく、まあ思った通り動いてくれる、という感じです。

ミサイルの照準が、レバーを入れた方向に大きく動くので、画面の両端に敵が現れても、素早く狙うことが出来るのが楽です。

敵の攻撃は、スペースハリアーの様な感じで、撃った時の自機の位置に向かって飛んで来るので、あまりスピードを上げずに音を聞いて、避けるのが良さそうです。

全体としては、似たゲームの美味しい所を抽出して作ったようなゲームで、悪くはありませんが、ちょっと時期が遅い感は拭えません。

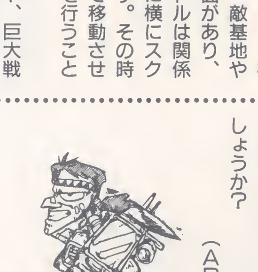
また、あの独特な色使いの画(え)も、悪くはないのですが、ちょっとゲーム性と合っていない気がします。

更に、スロットルがあまり意味が無い様に感じられるのも残念です。

問題点ばかり挙げましたが、全体の出来としては、決して悪くはありません。やはり何より、操作がしやすいのが良いです。体感としてのメカの動きもなかなかで悪くはありません。けっこういけるでしょう。

ところで、筐体にインストラクションカードが無いのがちょっと気になりましたが、発売時にはちゃんと付くのでしょうか?

(APAPA)



辰己電子ブース

今回の辰己電子は「APACH☆3」1機種のみの出展でした。

1機種のみの出展というのは、ちょっと寂しい気がしますが、アップライトとローリングタイプの2種類あって、大型ローリングタイプは結構目立ってました。



'88 AMショー特集

フリッパーにも力を入れる
データイースト
雑君先生もおすすめザンス!!

アクションゲーム ROBOCOP

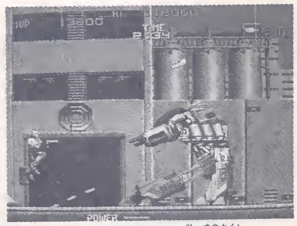
近未来。アメリカ国内は犯罪率の上昇に頭を悩ませていた。とりわけここオールド・デトロイトでは、民間のコングロマリット企業、オムニ社に市警の経営が委ねられてから既に31名の警官が殉職していた。主人公マーフィーも又、"警官殺し"の犠牲者となってしまう。しかし彼は、オムニ社の手により、チタン合金の体と常人の20倍の力を持つサイボーグ警官"ROBOCOP"として蘇ったのだ。

行け!ロボコップ!撃て戦えブッ殺せええええうえへへへついでに市民も助けちゃえ!!

とゆーわけであの血は沸きたつどころかボコボコと沸騰し、肉がおどり狂ってダンシングオールナイトとゆーぐらいの超絶興奮映画"ROBOCOP"がなんとゲームになったあひーーうれしーーと個人的感情はさておき、操作方法はまあレバーとショットボタン、ジャンプボタンとゆーオーソドックスタイプ。武器はアイテムによって貫通弾3WAYにパワーアップ。最強の武器であるコブラ砲は敵から奪います。他に、ダメージ回復とエネルギーゲージUPのアイテム有り。最近のデータイーストらしい味があり、難易度もそれなりでなかなか楽しめると思います。いやでもしかし、映画を観た後ならその50倍ぐらい楽しー。"Thank you for your cooperation"とか"I'm MARPHY"なんてホント泣いちゃうぜしくしく(笑)。アーケードゲームには珍しい原作のあるキャラクターゲームとしてはよくできています。ビデオもでてることだし、観て、そしてプレイが正しい姿勢といえましょー。



市民だ!「法と秩序を守れ!!」なんてね。まー助けときましょうーか。ライフも増える事だし。



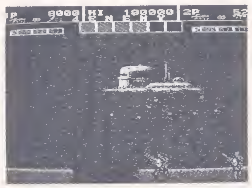
きゃあぁでたでたED−209(ツーオウナイン)ンンン(涙)!!壊すのも惜しいが死ぬのはヤだからやっぱりブチ壊せえ!!

BLOODY WOLF

特殊戦闘部隊"BLOODY・WOLF"に属する2人がかつてのベトナムでの上官、マニガン大佐に召集される所から物語は始まる。彼らに与えられた任務とは、狂気の傭兵集団に拉致された大統領を救出する事。頼りは鍛えあげた己れの肉体と使い慣れた武器、そして財力の続く限りのコンティニューのみだ。だがしかし案ずる事は無い。"BLOODY・WOLF"別名"ならず者戦闘部隊"彼らに恐怖心なんて無い。多分…。

で、操作方法ですが、レバー+ボタン3つ。ショットボタンで通常攻撃(ショットガン、バズーガ砲にパワーアップあり)敵が近いとナイフで攻撃(これがサクッて感じで、けっこう気持ちいー♡)ジャンプボタンで地上ではジャンプ、沼地では潜水をします。

残ったボタンは手榴弾攻撃用で、これは敵を貫く火炎銃、動きをとめる閃光弾にパワーアップします。ライフ制なので、小屋やほら穴に隠された捕虜や箱によって体力回復(アイテムが手に入る事もある)していく事で、それなりに先に進めるよーになっています。しかし、ボスになるといきなり一発死の嵐でなかなかやるせない気持ちにさせてくれます。縦スクロール+横スクロールの、ごくオーソドックスな戦闘ゲームといったところでしょうか。



1面ボス。削られてゆく足場。古くはバルーンボンバーを思い出すってほんとに古いやこりゃ。

データイーストブース

データイーストのブースには、ロボコップ、ならず者戦闘部隊BLOODY・WOLF(なげぇ…)、そして既に発売中のコブラコマンドの3種のビデオゲームが置かれていました。壁に大きくロボコップの写真がはってあったり、受付にメタルフィギュア(とーぜんロボコップ)が置いてあったりと、ブース全体でこのゲームを盛り上げている様で、よしよし♡などとゆー個人的感情はさておき、ブースをあげて一つのゲームを推していた所とゆーと、ここと"大魔界村"のカプコンぐらいで、その力の入れようで、自信の程がうかがえます。よしよし♡(個人的感情)

(雑君)



推してるなぁ…私も推しますロボコップ!

隠れファンも多い
UPL
ロボアクションゲーム出展

アトミックロボキッド

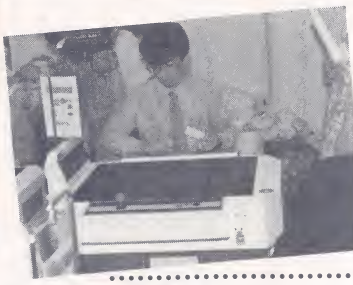
UPLファンの君に、おススメのロボットアクションゲーム登場!!

8方向レバーとボタン(SHOT、JUMP&武器選択)2個でロボットを操作し、敵を避けつつゴールまでいけば面クリア。途中のパワーアップアイテムを拾っていくと、空中移動が可能になったり、選択できる武器が増えたりします。

難易度は低めに設定してあり、やられてしまってもパワーダウンすることはない親切設計。

忍者くんやミュータントナイトの流れをくむこのゲーム、UPLファンにはぜひ一度プレイしてもらいたいな。

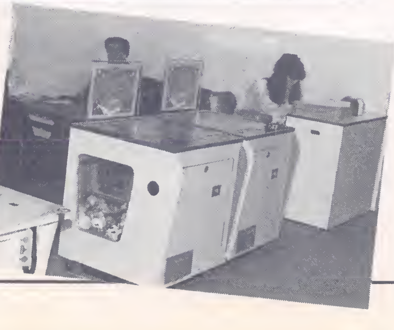
(御旅屋)



UPLブース

根強いファンを持つといわれるUPLは、ロボットアクションシューティングゲームのアトミックロボキッドを出展していました。

ブース内の約60%をしめていた(残りはクレーンゲーム等)ロボキッド、最初のうちは空いてる台もあったのですが、しばらくすると順番待ちの列ができる人気。初心者でもそこそこ楽しめるように作ってあることがアピールするのでしょうか。女性やメーカーの方のプレイもめだちました。





徹底評価したぞ。

ムに期待する?

出席者

●スペシャルゲスト MTJさん

●ゲーメスト編集部

GOD鈴木、御旅屋喜久、ああるじーぶー、YOU・A、Joe山田、山河悠理、FIS、C・C、ずる、石井ぜんじ（構成）



めずらしく理論派悠理。



寝てんじゃネェ、ずる!!



久し振りのキック・タヤオ教授。



ウーム、ウームのGOD。



スペシャルゲストMTJさん

会場の熱気をそのまま狭い編集室に持ち込んで迫熱討論3時間。今回はサイバリオンの開発者、MTJさんが一プレイヤーの立場に立って特別参加。さっそくいってみよう。

ぜんじ…これからAMショー座談会に入りますが、今回は名作バブルボブル、そしてサイバリオンの開発者として有名なMTJさんに、一プレーヤーとして加わっていただくことになりました。卒直なご意見をお願いいします。

MTJ…MTJです。どうぞよろしく。

高い評価だサイバリオンと大魔界村

ぜんじ…それでは、今回のAMショーについて、それぞれ感想、意見などを述べ合っていきたいと思います。

AMショーの会場でインタビューした結果、人気ゲームがどんな機種だったか一応の結果が出たようです。それを元に話を進めていきたいと思いますが、サイバリオンがなかなか人気がありましたね。サイバリオンの開発者としていかがですか。

MTJ…ゲームデザイナーとして、サイバリオンを見て、プレイしてくれた人に高い評価をしていただいたのは非常にうれしいことですね。

サイバリオンというゲームは今までのゲームとは内容が違うわけですよね。そういうゲームが、このように多くの人に受け入れられるということはうれしいですね。作っていた時は多少不安もありました。

今回もそういう傾向がありましたが、最近のゲームというのは今までにあったルール、システムで作られているゲームが多いんです。そういう中でサイバリオンが一応の評価を受けたわけなので、これからも新しい独創的なゲームを各メーカーは作っていってもらいたいですね。これは一プレーヤーとしての意見です。

漢…今回きわめようと思ったゲームがサイバリオンでしたよ。やりがいのあるゲームだと思います。

ぜんじ…大魔界村についてはどうですか。コンティニューではまっていた人が多かったようですが。

オタヤ…何人か集まって、ずっとコンティニューしていた人が多かったなと。

山河…少しはやらせてもらったけど、難しいことは難しいですね。でも、それは魔界村が出た当時にも言われていたことだし、とにかくひたすらやりこんで、うまくなるというゲームじゃないでしょうか。

GOD…思わず先の展開が期待できるような内容。だから、いいんじゃないでしょうかね。

山河…魔法という概念がちょっと弱いんじゃないでしょうかね。

オタヤ…せっかく魔法があるんだから、使いにくいとしょうがないんじゃないかなと思うですけどね。

ぜんじ…魔法をどの程度使えるようになるかは、今調整している最中のようですよ。

MTJ…アイデア的には魔界村とそれほど変わらないんじゃないかなと思いますね。

雑君保父…1作目のファンとしては、2作目だからといって、そんなに極端な冒険をしてもらわないことを願っている人も多いんじゃないでしょうか。1作目のあの冒険を、CPシステムという新しいハードでもっと舞台を広げていって、続編としては成功しているし、いいんじゃないですか。

ぜんじ…キャラクターを作っている人なんかはなかなかすごい才

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

プレイヤーのパワーがゲーム界をリードする!!

第2回 読者が選ぶ――

年間ベストゲームはこれだ!!

ゲームリストは72ページ　◆1項目1ゲーム◆

項目	記号又はゲーム	ひと言
一番好きなゲーム		
グラフィックの良いゲーム		
VGMの良いゲーム		
SE(効果音)の良いゲーム		
エンディングの良いゲーム		
好きなキャラクター名(男)		
好きなキャラクター名(女)		
好きなキャラクター名(モンスター)		
好きなキャラクター名(その他)		
ベストシューティングゲーム		
ベストキャラクターゲーム		
理想とする難易度のゲーム		
好きなメーカー名1社		

シメ切り　11月末日

●投票して下さった方の中から抽せんで30名様にゲーメストオリジナルテレカをプレゼント!!

〈自由にご意見をどうぞ〉

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST　12月号プレゼント◆

◆81ページのゲーメスト12月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：「ゲーメストアイランド出張所」原稿大募集!!
（字数50字以内。テーマは自由。笑わして下さい。）

●カラーテレカデザインコンテストご応募を!!

No.　No.　No.

●3点ご記入ください。(49～51、54ページ)
プレゼントでほしいデザインの番号を記入してください。

AMショー座談会

個々のゲームを君はどのゲー



シビアなJoe山田



相変らずシビアなじーぶー。



MTJさんの隣でキンチョーのYOU・A。

能があると思います。気迫が感じられますね。

それに、会場内で大魔界村のプロモーションビデオが流されていて、直接ゲームをやれなかった人も、このゲームの面白さが理解できた。それがアンケート調査人気№1に直結したのかも知れませんね。

オプションの開閉がポイント サンダークロス

ぜんじ…コナミのサンダークロスについてはどうでしょう。

じいぶう…コナミの横スクロールシューティングということで、期待する人も多いんじゃないでしょうか。私は個人的には横スクロールの方が好みなので…。

MTJ…あのゲームは、どこが違うといえば、アイデア的にはオプションの開閉ができるというのがメインだと思います。でもちょっとアイデアとしては…。もっとスケールの大きなアイデアを期待したいですね。

GOD…オプションの開閉も今ひとつ生かされていないような気がします。まだ完成品ではないという所があったからかも知れませんね。

MTJ…オプションの開閉が生かされるような所が出て来た時に面白くなると思います。例えばこの場所はオプションがこの広さでないとダメだとか、一定のタイミングで開いたり閉じたりさせないとクリアできないというのが出てくればいいんじゃないでしょうか。

FIS…初めの方は展開も今ひとつなんですが、後半の基地の中に入ればなかなかと思わせるものがありました。よく計算されたコナミのパターンですね。

ぜんじ…メタルホークというのもかなり上位に来てますが、どうでしょう。

山田…ナムコのゲームのあたりを歩いていると、通路からモニターが見えたんです。それを見てるとなかなかすごいんですよ。やってみたらどうなのかはわからないけれど、見た目の迫力はあるんじゃないですか。

GOD…ナムコが体感ゲームを作るとこんなふうになるかな、という気がしましたね。実にナムコらしいというか…。

ずる…体感ゲームにするには少しおかしなゲームかなと思ってやってみたんです。やるとそれほどの異和感はないんですが。それでも、私の体感ゲームの基準は体の傾いている位置で判断して、今右にいるとか左にいるとかわかるというのだと思うんです。でもこのゲームは上昇、下降だけだから、あんまり…。

山田…シートが上下に動いたらほとんどフリーフォールになってしまいますからね。(笑)

MTJ…他には何をしたらいいのかというのがわかりにくいんじゃないですかね。クリアの条件が確か、点数制ですよね。それがわからないととまどってしまうのではないでしょうか。

山田…一番下に行って、地上の敵をバルカンで打たないと壊せないんですよ。上から撃っても当たらないのでわからないんですね。

ヒット間違いなし イメージファイト

ぜんじ…アイレムのイメージファイトについてはどうですか。

GOD…一応シューティングゲームですね。オプションみたいなものがつくわけです。オプションは赤と青の2つがあって、赤のはレバーを入れた方向と逆の方向に弾を撃つんですよ。

YOU・A…それは斬新ですね。

GOD…ただの弾よけではなくて、パワーアップとかいろいろ利用してパターンを作っていくというゲームですね。かなり考えこまれているというか、そういう点ではマニア向けですね。

FIS…スピードが選べるというのはかなり画期的じゃないですか。

GOD…スピードがボタンでいつでも変えられるんですよ。わり



面が割れてます雑君先生。



辛口評論家C・C。



今日はツノを隠してるぜんじ。



顔をかくしている人は誰でしょう。

と操作がこまかい所は1速・2速で、速さが要求される所は3速・4速が使えるということで、なかなか面白いんじゃないでしょうか。

F・S…初めはそんなに難しくないし、ゲームセンターに入ればとりあえずやってもらえるんじゃないですか。プレイしてみれば、このゲームが面白いということは必ずわかりますよ。私としては早く出てもらいたいゲームのひとつですね。

ぜんじ…私は今回出ていたシューティングの中では一番面白かったですね。個人的にはかなり高い評価をしています。ショーの時は私を含めてあまりできなかった人も多かったので、それがアンケート5位になってしまった理由じゃないですか。

ぜんじ…セガのブースはどうでしたか。スーパーサーキットという、実際にカメラを積んだラジコンカーを走らせる大がかりなシステムを会場の中に作っていましたが…。

YOU・A…なかなかやることが大がかりで、セガらしいなという気はしましたね。さすがに、どこでも置けるというものではないですけど、やってみれば面白いです。1プレイいくらかというのも問題になりますが。

オタヤ…今ある所では1プレイ500円という話ですが、そこではコースもショーの時のものより広くて、好きな人はやる気になると思いますよ。今までで一番大がかりなドライブゲームじゃないでしょうか。

チェイスH・Q・その他のゲーム

ぜんじ…チェイスH・Q・、トップランディングといったタイトーの大型はどうでしたか。

C・C…チェイスH・Q・はガンガンぶつけて犯人をつかまえるという内容が良かったですね。やはりぶつけて壊すというのはなかなか爽快感がありますよ。

ぜんじ…筐体も小さいし、どこにでも置けるようなタイプが出てましたが、このタイプなら出回りそうな気がします。

C・C…トップランディングの方も、前よりずっとパワーUPしていると思います。昼間の風景になったり、雨の時もありますし。前作をやった人はやっぱりやってしまうでしょう。

MTJ…達人なんかの超ド級難易度のゲームはどうですかね。

山河…要するに、難しいから票を集めなかったんじゃないですかね。

山田…考えを逆転させて、シューティングで大物キャラと戦うゲームと考えれば、難易度は妥当なんじゃないかな。

GOD…全然妥当じゃないよ。弾が多くて弾が速くて敵が固いというそれだけのゲームではね。難しいゲームほど腕の差が出るというのはあって、普通の人にはどうでしょうかね。達人というネーミングからしてかなりですよ。

山河…究極タイガー、飛翔鮫というシリーズにしてはちょっと…。もう一息という気はやっぱりしますね。

雑君保父…ロボコップの話もしましょう!!

ぜんじ…どうぞ。

雑君保父…このゲームは、映画のロボコップをそのままゲームにしたという感じで、作っている方としては映画を見た人が思わずやってしまうというのを期待していると思うんです。でも、やっぱりやってしまいますね。映画を見た私としては、ああこんなヤツが出て来たな、そーいえばというのが実にいいんですね。

MTJ…私はゲームとして見ても、割とそれなりのできになっていたんじゃないかと評価していますよ。

雑君保父…映画「ロボコップ」を見た人はやってみるしかないと思うんですけど。

MTJ…ストライダー飛竜が、私はなかなかゲーム的にいいかなと思いました。

ぜんじ…アクションゲームとして、すごく新しい感覚がいっぱいあるなという感じです。やっぱり新しいものを見た時に感動がありますから。

雑君保父…展開が直線的じゃなくて、あっち行ったりこっち行ったり、すごく自由な動きをするでしょう。斜面を駆け降りたり、敵の飛行機に飛び移ったりという動きがすごいですよ。展開もこだわってるし。

ただ、1面が先にくらべると少し弱いと思うので、そこでわからないと思って離れてしまうことがあるかもしれません。

MTJ…まだ途中までしか出来てなかったようなので、後はにつめ方しだいですね。

全体的に粒ぞろいだが…

ぜんじ…それぞれ各ゲームについて話し合ってきましたが、全体的には見るとどうですか。

オタヤ…アンケートの結果としてはまあ妥当な線ですかね。サイバリオン、大魔界村、イメージファイト、サンダークロスと、この4つあたりがまあ有力な機種じゃないでしょうか。

雑君保父…私も大手のメーカーが、このゲームを押してるんだぞというゲームが、そこそこ人気を得ていたと思いますね。サイバリオンは台数が3台しかなかったですが、他のサンダークロスにしろ、大魔界村にしろ台数が多かったですね。

山河…サイバリオンは数が少なかったのにこれだけ支持を受けたのはすごいですね。発売直後ということもあり、ゲーメストその他で取り上げ、話題性もかなりあったので、それも大きかったかもしれませんね。

山田…サイバリオンや大魔界村のように雑誌で紹介されていたものもあるけれど、サンダークロス、イメージファイトというのはショーに来るまではそれほど知名度はなかったと思うんですよ。でも、ブースでも画面とメーカーを見てこれなら大丈夫だろうという感じで、票を入れた人も多かったんじゃないでしょうか。

GOD…いろいろな機種がそれぞれ人気を得たというのは、プレイヤーの好みに幅が出てきたということだと思う。これだけ票が分かれているというのは全体的に粒がそろっていたということでしょう。逆に圧倒的なパワーを持ったゲームは出なかったということも言えます。

ぜんじ…目立つのがなかったというのは、大型ゲームでこれだ、というのがなかったからじゃないですか。ナムコのメタルホークもすごいというほどでもないし、パワードリフトはもう発売されているし。後はタツミのアパッチ3くらいしか出てなかったですから。

GOD…でも昨年のショーと比べると、ずっと充実したものになっていたと思いますよ。テーブルゲームの質はかなり高かったんじゃないですか。

ただ、テーブルゲームというのは発売してある程度時間がたってからでないと評価しにくいところもあるので、そこが難しい所ですね。

ぜんじ…今回のショーでは、プレイしないでアンケートに答えていた人もかなりいそうですし、AOUのショーで取ったアンケートに比べ年齢層も高いようですね。AOUのショーではアンケートの結果通りになっていったと思うんですが、今回はどうでしょうか。今後の経過を見つめてきたいと思います。

'88AMショー 会場アンケート 速報

AMショー人気ゲームアンケート

ヒットゲームを予想する 大ヒットするゲームは…

319人に聞きました。当日会場にこられた入場者にゲーメスト編集者が肉迫インタビュー。「気に入ったゲームを3つあげて下さい」そして結果は……

今回のAMショーでも春のAOUショーと同じように、会場に来ていただいた人にアンケートをお願いしました。AOUショーと違って一般入場が認められず、平均年齢は少し高めになっています。

1	大魔界村	89
2	サイバリオン	87
3	サンダークロス	72
4	メタルホーク	67
5	イメージファイト	61
6	セガスーパーサーキット	46
7	パワードリフト	38
8	チェイスH.Q.	33
9	オーダイン	33
10	ストライダー飛竜	20
11	ロボコップ	29
12	トップランディング	28
12	クレイジークライマーII	27
14	スプラッターハウス	27
15	スクランブルスピリッツ	25
16	タツジン	16
17	アパッチ3	15
17	ロボキッド	8
17	脱　獄	8
20	ニュージーランドストーリー	7
20	麻雀殺人事件	7

調査対象　319名(ただし1人3機種)

内訳		
	メーカー	52名
	オペレーター	28名
	ディストリビューター	6名
	プレイヤー	182名
	その他	51名

平均年齢

メーカー(17～42歳まで))	22.6歳
オペレーター(16～54歳まで)	23.4歳
ディストリビューター(19～29歳まで)	24歳
プレイヤー(16歳～32歳まで)	19.98歳
その他(16歳～32歳まで)	20.9歳
平均	22.17歳

1番人気は大魔界村

さて、どのゲームがヒットするか、アンケートを元に分析していってみましょう。

まず、大魔界村ですが、見た目のインパクトという点では今回のショーでは一番だったのではないでしょうか。ただ、難易度もかなり高めが予想されるので、ついていけるかどうかでしょう。それでも、新製品としては大ヒットが期待される機種だと思います。最後の調整に普通のヒットに終るか、大ヒットとなるかがかかってくると思います。ICOINでプレイできるゲーム性が加わってくればベストでしょう。

サイバリオンは、前評判もあり実力もある機種だと思います。ただ、どの程度出回るかという点が一番心配です。他にはトラックボールの操作感覚が独特なので、慣れないうちにあきらめてしまう人もいるかもしれません。

とは言ってもプレイヤー待望のゲームでもあるし、どんどんうまくなっていって、しかもそれがスコアにあらわれるゲームなので、やり始めればかなり長い期間遊べるゲームでしょう。

コナミのサンダークロスが3位に入りました。グラディウスシリーズとしてブースでも人気が高かったですね。今回出展のシューティングゲームの中でも注目株じゃないでしょうか。

しかし、コナミのオプションゲームとしては、グラディウスやグラディウスIIに比べると、最初の面にインパクトが足りません。ゲームとしてはとっつきやすいゲームですから、もうひと押しして、最初の面を練ってほしいですね。今後の練り方によって、大ヒットになるかどうかが決まると思います。上位の期待作のひとつ。

メタルホークは、ナムコ初の体感ゲームです。アサルトと同じ基板を使い、拡大、回転機能をフルに利用しています。そこそこの人気は得ましたが、体感ゲームの新作が少なかっただけに、もっと票を得てもよかったのではないでしょうか。つまり、それほどのインパクトはなかったとも言えるかもしれないということです。それなりの出来とは思いますが、大ヒットということもないでしょう。

編集部一押しゲーム　イメージファイト

イメージファイトはアンケート結果は5位ですが、編集部では高く評価している機種です。ゲーム性は非常に高く、シューティングの好きな人なら見逃がすことはできないでしょう。

グラフィックもかなりきれいですし、奇想天外なボスもありと、このゲームが上位5機種の中で一番の大ヒットとなる可能性も充分あると思います。

R-タイプほどのキャラクターのインパクトはないので、そこがアンケート結果に現れたのかもしれません。しかし、ゲームの内容がしっかりしているだけに、ロングのヒットが狙えるのではないでしょうか。

チェイスH・Q・は爽快感が売りものゲームで、マニア向けという感じではないですが、一般にはかなり人気の出そうなゲームです。どちらかと言えば都会派のゲームだと思います。小さい筐体のものならかなり出回るでしょう。

ストライダー飛竜は参考出展で大魔界村の陰に隠れて、それほど目立たなかったですが、これもかなりのヒットが期待されます。でも実際に発売されるのは年末以降になることも予測され、出展機種の中では遅めになると思われます。発売の際にはぜひ注目したいですね。

その他の機種では、ロボコップはまあまあいけるような気がしますが、クレイジークライマーIIは今ひとつか。トップランディング、スクランブルスピリットはそれほど出回らないようなのが残念。逆に、UPLのロボキッドは出回り方次第で人気が出るかも。

（ぜんじ）

魔悪たちがおそってくる

大魔界村物語《その3》

いよいよだ。もう大魔界村がやってくる。そのとき君は勝ち抜けるか!?

ランクル男爵の館

扉の封印をはずすと…

アーサーは長い死闘の末、地獄の番狼〝ケルベロス〟を倒すことができました。まだ戦いの興奮がさめやらぬアーサーでしたが、ふと気づくと目の前に大きな鍵が落ちています。ケルベロスが落として行ったものに違いありません。

アーサーは、その鍵を拾うと門の中へと進んで行きました。邪神像を倒した時と違い、今度は足元はしっかりしていて、いきなり虚空の彼方へ投げ出されるようなことはないようです。

そのまま奥へ進むと、扉が現われました。扉は何者かによって封印されています。アーサーはその封印を取りはずしました。

すると、その封印の後には鍵穴がありました。アーサーは拾った鍵を見つめました。鍵はそれ自体からかすかな光を放っています。

「この鍵でいいようだな」

アーサーはつぶやくと、その鍵を思い切ってさしこんでみました。扉は不気味な音をたてて開きました。救われない亡者達のうめき声の様な重い音でした。

中に入ってみると、そこはブロックで作られた部屋でした。荒れ果てた城の内部のようです。アーサーは、またいつのまにか別の空間に入りこんでしまっているのに気がつきました。

奥へ進むと、荒れ果てた様子が次第に明らかになっていきます。いったいどんな魔物がこの建物を破壊したのでしょうか。今はとても静かで、わずかに肌寒く、薄暗い闇がつづいています。よく目を凝らすと、どこかで見覚えのあるような風景ですが…。

床はせりあがり魔物の群れが…

「ここはいったい…」

アーサーが考え込んだ時、突然後ろの扉が閉まりました。そして、足元の床が動き始めたのです!!

アーサーは転倒しそうになりましたが、何とか踏みとどまりました。床はどんな力によって動いているのか、どんどん上昇していきます。

どこまで登っていくのか…と考えてアーサーが上を見上げると、闇の中に幾つもの眼が光りました。初めはわずかな光でしたが、どんどん人数が増え、今や無数の魔物がアーサーをとり囲んでいます。

床はどんどんせり上がっていき、魔物の群れは遂にアーサーの頭上に姿を現わしました。

「何だこいつらは!!」

その魔物達は羽根を生やした緑色の怪物で、足には岩の様なものをはさんでいました。怪物の正体は〝フライング・ゴブリン〟でした。

ゴブリンはアーサーを確認すると、空中でくるくると旋回しながら足にはさんでいる岩を投げつけてきます。

アーサーは必死に岩をかわしながら頭上に向けて武器を投げつけますが、倒しても倒しても出現する〝フライング・ゴブリン〟はアーサーに休む間を与えてくれません。

しばらくフライング・ゴブリンと死闘を繰り返していたアーサーでしたが、ふと気づくと、上空にフライング・ゴブリンよりさらに巨大な何者かが蠢いているのに気づきました。

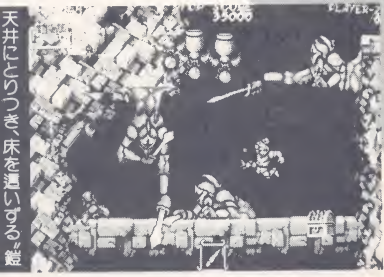
近づいてくるにつれ、ずるずる、ぐちゃぐちゃという不気味な怪音が響き渡ってきました。アーサーの前に完全に全容を現わしたそいつは、得体の知れないものでした。緑色の液体とも泥ともつかないものが巨大な鎧の中に入りこみ、剣を操っているのです。

「あの鎧は見覚えがあるぞ!!」

アーサーは叫びました。見覚えのあるその鎧はアーサーの尊敬する「ランクル男爵」の一族のものでした。この魔界はかって十字軍で名をはせたランクル男爵の塔の内部の世界だったのです。

いったいどうして、ランクル男爵の城が魔界にひきずりこまれてしまったものか…。しかし現実には、ランクル男爵の鎧を身に付けた〝鎧泥男〟とでも言うべき物がアーサーに攻撃を加えようとしているのです。

アーサーは、塔の内壁にくっついたまま動きのとれない鎧泥男にはあえて攻撃を加えませんでした。尊敬するランクル男爵の鎧に攻撃する気にはなれなかったのです。また、アーサーはこの鎧泥男がかつてランクル男爵の元で活躍していた勇者のなれの果ての姿であることに気づいていたの



天井にとりつき、床を這いずる〝鎧泥男〟。空中にはフライング・ゴブリンが狙っている。



剣を振りかざす鎧泥男を必死でかわすアーサー。倒して道を切り開くしかない。



空中に漂う〝ビホルダー〟に雷の魔法を使う。鎧泥男はのろのろとアーサーを追っている。

かもしれません。
「グヘッ」
アーサーの後方で物音がしました。振り向くと、鎧泥男が上昇する床を這いずって来るではありませんか。今までは何とかかわし続けてきたアーサーですが、もはや逃げ場はありません。その時、強烈な波動が走り抜けました。
「倒して進みなさい！　今はおまえだけが希望の光なのだ！」
それはランクル男爵の声でした。ランクル男爵の城は魔物達の手に落ちました。しかし、ランクル男爵の正義の心は悪魔に占領されることはなかったのです。
「よし!!」
アーサーは気合を入れ直し、武器を投げまくりました。魔物達もアーサーの気迫に押され、後退し始めました。

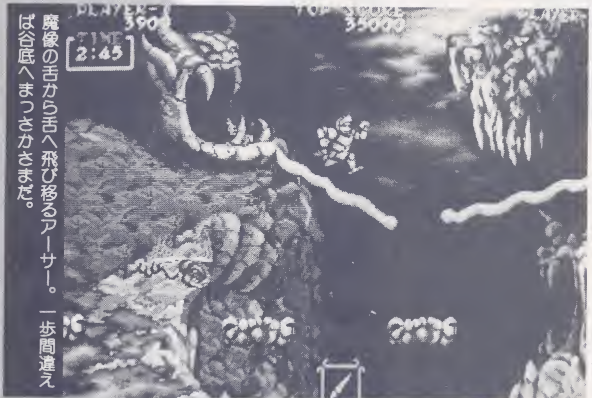
魂を喰らって生きるヤツら

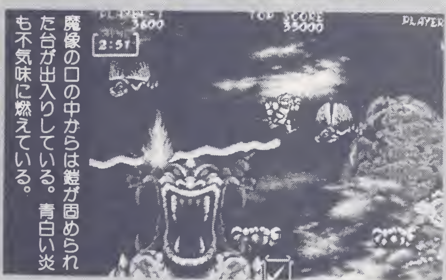
無数にいるかと思われたフライング・ゴブリンも少なくなってきた頃、今度は怪しい物体が浮かんでいるのにアーサーは気づきました。
「ビホルダーだ」
ビホルダーは、魔界の住人の中では下等な魔人に属しますが、近づくと魂を吸い取られてしまいます。ビホルダーは魂を喰らって生きており、その腹の中にある多くの魂のエネルギーによってフワフワと空中を漂っているのです。
アーサーはビホルダーの名前は聞いていましたが、一度にこんなに多くのビホルダーがいるとは、聞くのも見るのも初めてでした。いったい、どれだけの魂が犠牲になったのでしょうか。
アーサーがビホルダーに対して短剣を投げつけると、ビホルダーは音もたてずに消え去りました。しかし、アーサーには無数の魂が四散していくのが見えたような気がしました。
ビホルダーと戦っている間に、アーサーの頭上に天井が迫ってきました。高い塔も遂に頂上に近づいたのです。床はあい変わらず上昇を続けているので、どこかに逃げないと押しつぶされてしまいます。
アーサーはビホルダーを倒しつつ逃げ場を求めますが、壁が立ちはだかり、絶体絶命のピンチです。
その時、一筋の光が走り、壁を照らしました。アーサーがそこに目をやると、壁の色が少し違うことに気づきました。〝ここは壁がもろそうです。そこにヤリを打ちつけると、くずれ始めました。
壁をくずして、なおも走り続けると、塔の最上階の出口が見えました。とうとう、暗黒の世界から脱出することができます。

魔像の舌だ絶体絶命

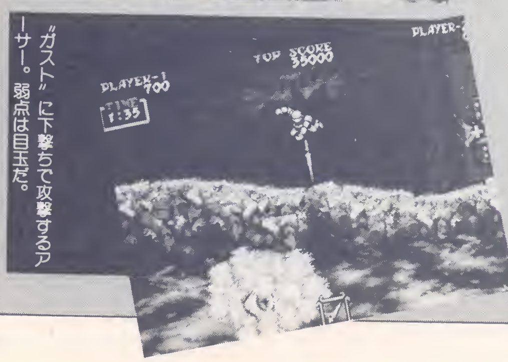
アーサーは光に一瞬目がくらみました。しかし、魔界の空に青空や太陽などというものはなく、すぐ目が慣れました。空はいちめんの雲と霧が覆い尽くしています。
かなり高い所へ出て来たらしく、空気が薄く、雲が足元の方にも漂っていきます。じめじめした感触が足元にあります。
ふと、足元がぐにゃりとしたかと思うと、前方へ体がいきなり引かれました。
「ウワッ!!」
足元をよく見ると、そこは地面ではなく、ピンク色の肉でした。今まで霧に邪魔されて気がつかなかったのです。
アーサーはどこかに飛び移ろうとしましたが、下は千尋の谷です。落ちたら助からないでしょう。その間にも足元は前方に引かれていきます。
その動く先を見ると、大きな岩で作られた魔像が立ちはだかっていました。アーサーの乗っているのは魔像の長い舌だったのです。
このまま行くと、魔像に食われてしまいます。アーサーは逃げ場を求めました。すると、別の魔像の舌が頭上に伸びてくるのに気づきました。思い切って別の舌に飛び移ったアーサーでしたが、今度は青白い炎が眼前に迫ってきました。何とかジャンプでかわしたものの、今度は鬼かげろうが飛んで来るなど、アーサーに息つく暇を与えません。
何回かジャンプを繰り返した後、アーサーは乗っている舌が今度こそジャンプで渡れる場所がないことに気づきました。
「もうだめか…」
アーサーは魔像に食われるよりはと、空中にジャンプしました。アーサーの体は谷底へと落ちていきます。
意識が遠くなる…そう感じた時、アーサーは何か固いものの上に着地したのに気づきました。足元を見ると、鎧のかたまりが台となって、アーサーを運んでいるではありませんか。魔像の口からは舌だけではなく、鎧のかたまりも吐き出されていたのです。
鎧のかたまりに助けられたアーサーは、魔像地帯から脱出することができました。霧に覆われた岩場を進んでいくと、奥に空間の歪みが見えてきました。強力なパワーを持つ悪魔が潜んでいるに違いありません。
アーサーが身構えると、前方に巨大な眼が出現し、宙に浮かび上がってきました。それにつれ、足元に漂う雲が眼の方へとどんどん集っていきます。雲が1つに集結すると、雲は竜巻の様に回転し始め、時おり稲妻を放ちます。悪霊雲〝ガスト〟でした。
ガストはあざ笑うようにアーサーの回りを回転すると、時折体当たりをしかけてきます。アーサーも必死に攻撃を続けますが、弱点である眼になかなか攻撃が当たりません。そのうち、蛇行してきたガストがアーサーに突進してきます。アーサーはよけ切れず、雲の中に入りこんでしまいました。息が苦しくなってきます。
「ウーン…」
はっと気づくと、目の前には老婆の顔が…。
「毛布をかぶって何を寝ぼけているんだい！」
外はもう太陽が高く昇っていました。
「さあさあ、2人共起きて。そろそろ帰らないと私が怒られちまうよ」
2人の子供は、こうして老婆の家を後にすることになりました…。


〝ビホルダー〟に気を取られているうちに天井が迫ってきた。急いで逃げ道を探せ!!


魔像の舌から舌へ飛び移るアーサー。一歩間違えば谷底へまっさかさまだ。


魔像の口の中からは鎧が固められた台が出入りしている。青白い炎も不気味に燃えている。


悪霊雲〝ガスト〟の登場だ。はるか彼方には悪魔城の影らしきものが見える。


〝ガスト〟に下撃ちで攻撃するアーサー。弱点は目玉だ。

©カプコン

攻略開始!! 大魔界村

2面手応え充分

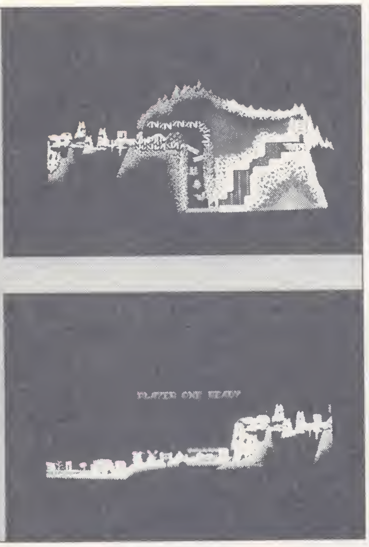
石井ぜんじ

11月下旬発売予定にちょっと遅れてしまった大魔界村。みんな首を長くして待っている所だと思うけれども、かなり難しいゲームなので始めからハマッてしまう人もいるだろう。考えながらプレイすれば少しずつは進めるゲームだが、プレイの手助けに前半面の攻略だ!!

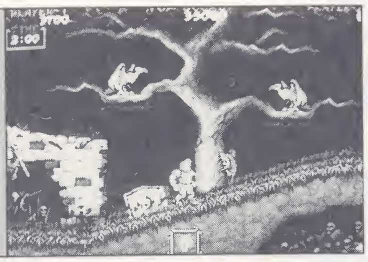
STAGE 1

SCENE 1 処刑場

初めのシーンは主に出現する敵は死神とハゲタカだ。この2種類の敵に対して注意していればいい。その他の敵は宝箱の中から出現するマジシャン、ギロチン等がある。



ゲームスタート時に現わる全面マップ。



上から飛び降りてくる死神に注意。

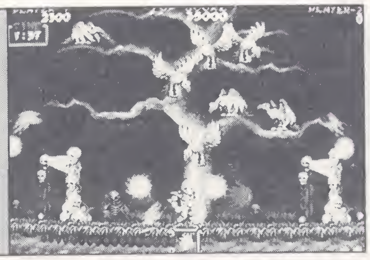
処刑場のシーンで一番注意が必要なのは死神だ。いたる所から出現し、体当たり攻撃を仕掛けてくる。

こいつらは、いきなり足元からや物かげから出現するので不意をつかれないように慎重に進もう。前作の魔界村でもそうだったが、こういうゲームはゴウゴウと突っ込んでいくとハマルようにできているものなのだ。

また、牢獄の廃墟みたいに2段になっている所へ来たら頭上に注意すること。上から死神が飛び降りてくるからだ。飛び降りてくる場所は決まっているから、プレイするうちに覚えていくように心がけよう。

別の考え方としては、死神は飛び降りてきても、飛び上がってくることはないから、段差があったら常に上に登っていくようにしてもいい。

死神に対して有効な武器はヤリか短剣だ。ナパーム等を取ってしまうと、超接近戦になってしまうと怖い。ナパームの場合は更に上に撃てないという欠点もある。そういうわけで、1面ではヤリのまま変えないでいくのがいいだろう。変な武器を持ってしまうといきなり難しくなるぞ。



コンドルは確実に倒してから進もう。

ハゲタカは耐久力が2発の敵で、倒すと羽根がパラパラ落ちてくる。この羽根に当たり判定はないので安心するように。

注意すべき点は、このハゲタカは木にとまっているからといって無視して進むと、後ろから飛んできて体当たりしようとしてくる。だから、動かないからといって、そのまま通り過ぎないで必ず倒してから進むこと。上に撃てる武器を有効に活用しよう。ナパームでは辛いかも。

発売バージョンでは入っているかどうかわからないが、取材時では、処刑場のシーンに毒花が1つあった。毒花はしゃれこうべを吐き出してくるので、できるだけ早めに倒しておくこと。

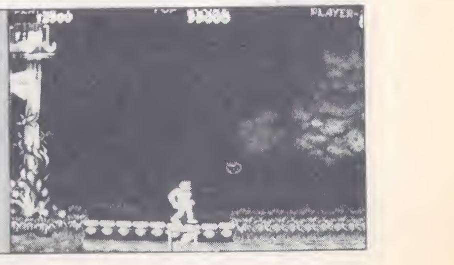
ギロチンは、一定周期で落ちるので上がった直後に進んでいけばいいだろう。あせらないように。

また、このシーンでは宝箱が2つ出てくるが、2つめには必ずヨロイが入っているようだ。取っておこう。ヨロイを着ている時は魔法の金のヨロイが出る。これを着ると魔法が使えるようになるが、1面ではあまり使い道がないような気がする。

宝箱はかつての魔界村と同じように、画面上のある場所を通過すると出るようだ。もしかすると、もっと宝箱が隠されているかもしれない。

SCENE 2 嵐の森

橋を渡ると橋は崩れ落ち、いきなり雨、風が吹いてくる。ここでは、右方向に向かって歩こうとしても、強風が吹いているためなかなか思うように進めない。左方向やジャンプは通常通りできるようだ。

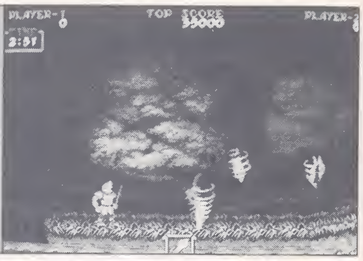


橋を渡るともう後へは戻れない。

このシーンは短いので、出現する敵は「カマイタチ」だけだ。カマイタチは、くるくると回っているうちはこちらの攻撃が通用しない。こういう時はタイミング良くジャンプしたり、伏せたりしながら慎重に進もう。

カマイタチが姿を現す時、攻撃が初めて可能になる。この時は今まで動いてきたのがいきなり止まるから注意。倒せるからといってがんばって

待ちに待った大魔界村が発売されるぞ。さすがにカプコン。手こずらせてくれるぜ。闘いは始まったばかり。君もやってみよう!!



高速で回転して攻撃をはじき飛ばす。

倒していないで、早めに抜ける方を優先した方がいいと思う。とにかく、慎重さが一番要求されるシーンなので無理に突っこんでいかないように。

嵐の最中に後方に出現する宝箱には、ヨロイは入っていないためしがないので取りに行かない方がいいと思う。

このシーンが終わって、人喰い丘にさしかかるあたりで出現する宝箱は、ヨロイがはいっている可能性があるので戻って取った方がいいだろう。

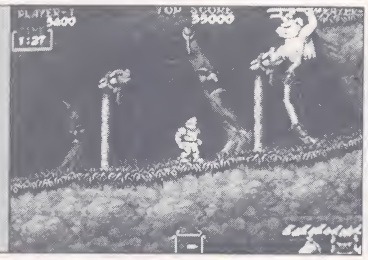
SCENE 3 人喰い丘

ここは丘になっていて、はしごを登ったりしながら上に登っていかなければいけない。出現する敵は毒花・怪根・豚男だ。

毒花はしゃれこうべを吐き出してくるうっとおしい敵。上撃ちで早めに倒しておこう。1面の中に2つ以上残すと手がつけられなくなる。

怪根は丘のあらゆる所からいきなり出現しては、くねくねと予測のつかない動きをする。こいつは根の表皮のはがれた赤い部分が弱点だ。地道に倒しながら進むこと。いきなり出現するように見えて、実は出る所は決まっている。慣れるに従ってわかってくるだろう。

上の方へ進むと豚男が出現する。豚男はアーサーが下にいる時は嘔吐攻撃をしてくる。しかし、反応は鈍いので、注意していればこれをくらうことはないだろう。ただ、上撃ちで狙ったりするときには充分注意しよう。



ジャンプして迫ってくる豚男。

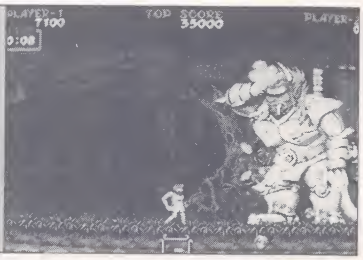
横にアーサーを確認した場合は、いきなりジャンプ攻撃で体当たりをかましてくる。ジャンプしたらちょっと後ろに下がってよけよう。後は連射すればそんなに苦労しなくて倒せるはず。ヤリや短剣なら問題ないだろう。

人喰い丘は、マップ的には左から上へ向かって進んでいけば早く行きつけるようになっている。とりあえず上へ進んで行けばいいのだ。人喰い丘の一番下の方は右へ行くと宝箱があるが、他は右へ行っても意味がない。

さて、人喰い丘も頂上に達して下に降りて行くと、1面も終わりに近づく。

SCENE 4 邪神像

1面のボスは邪神像だ。邪神像はアーサーが近づくと表面が崩れ落ち、正体を現す。近くにいると、いきなりダッシュしてくるので、初めはあまり近づかないようにしよう。邪神像の弱点は手で持っている頭だ。本体をいくら攻撃しても効果はない。邪神像は頭を高く上げている時もあるが、必ず下に下げてくるのでそこを狙おう。



邪神像が正体を現した。

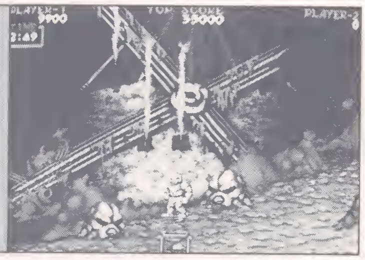
邪神像の攻撃は頭から火を吐いてくるというものだが、頭の高さによって火の飛んでくる角度が違う。ナナメ上から吐いてくる火には注意しよう。真横から吐いてくる火は一見して当たりそうだが、伏せてさえいれば絶対当たらない。これがわかっていれば大分楽だろう。

また、邪神像アーサーを左側に追いつめるが、決して体当たりはしてこない。左側にいれば大丈夫だ。

STAGE 2

SCENE 1 腐蝕した村

このシーンの敵は岩亀だけだ。とは言っても、シーン3を越えないでやられてしまうと、毎回ここへ戻されてしまう。また、岩亀は毎回違うパターンで攻撃してくるので油断のならない場所だ。



岩亀は止まると弾を出してくる。

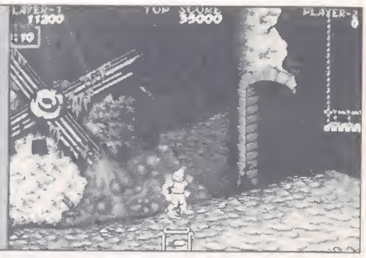
岩亀の主な攻撃は2通りある。まず初めは、首をひっこめてボンボンはねて体当たりをしてくる。しっかり亀の着地点を予測しながら進もう。あまり後に下がってばかりでも追いつめられてしまう。

岩亀は、岩から顔を出した時ははねてこないで、小さな手足ではってくる。この時は頭を狙えば倒すことができる。でも、ダッシュしてくるとけっこうスピードが速いので、倒せないと思ったら急いで逃げよう。岩亀はある程度追っかけてくるが、いきなり止まってくれたりするからだ。

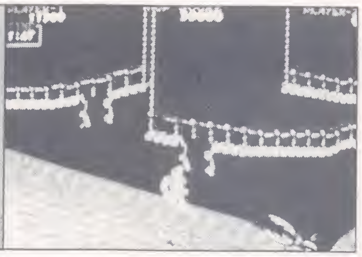
岩亀が止まったら、さっさと画面外に消してしまうか倒すようにしよう。そうしないと、岩亀が弾を吐いて攻撃してくる。また、親ガメ＋子ガメパターンで2匹重なってきた時は、撃ちまくって早めに倒そう。

SCENE 2 風車小屋

このシーンは、風車小屋の中で砂場の下に落ちないように吊り橋を渡っていかなければならない。しかし、吊り橋は要所要所で崩れ落ちるので、注意が必要だ。しかし、崩れ落ちる位置は毎回決まっているので、やりこんで覚えるに従って楽になるだろう。



風車小屋への入口。

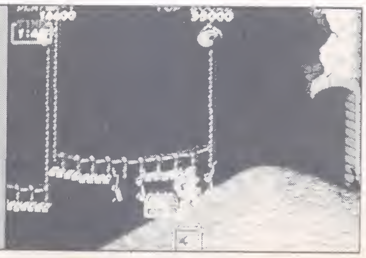


アリ地獄は無敵の強敵だ。

崩れ落ちる位置で危いのは2匹めのアリ地獄のほぼ真上の部分だ。ここは、橋が上にあるので、飛び移ろうとすると、自分のその時に乗っている橋の右側が崩れ落ちるようになっている。少し手前からジャンプしよう。

失敗して砂場に落ちてしまったら、急いで上に戻ろう。砂がズリ落ちて、アリ地獄の中にひきずりこまれてしまう。アリ地獄は無敵なので、いくら攻撃してもダメなのでとにかく逃げよう。また、アリ地獄にやられなくても、アリ地獄の中心に行ってしまうと砂の中に落ちてしまいやられてしまう。

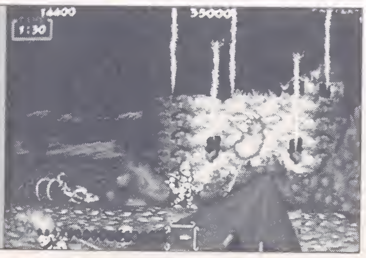
吊り橋の上にいても鬼カゲロウが飛んでくるが、こちらはちょっと気をつけていれば大丈夫だろう。また、風車小屋を出る時に砂の面に出てくる宝箱はたいていヨロイが入っている。後ろに戻って取っておこう。



この宝箱にはヨロイが入っている。

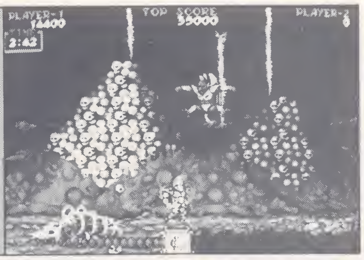
SCENE 3 人骨の山

ここに出現する敵はレッド



火のついた風車は途中で1回かわせばいい。

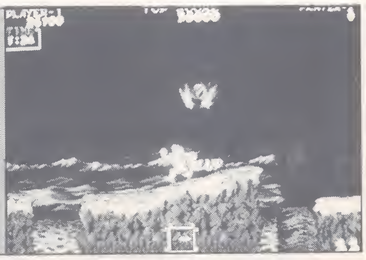
アリーマー・キング一匹だ。しかし、かなりしつこい敵だ。前作のレッドアリーマーのように、こちらの攻撃をかわしまくってくれる。こいつに対しては、あまり攻略法らしきものはまだできていない。
　それでも、アーサーは前作と比べて上撃ち、魔法が使えるので、これらで攻撃するとかなり有効なようだ。雷の魔法も割と使える。
　ちなみに、前半の火のついた風車は一気にくぐり抜けようとしないで、途中で止まって火を一回かわせば楽に抜けられるぞ。

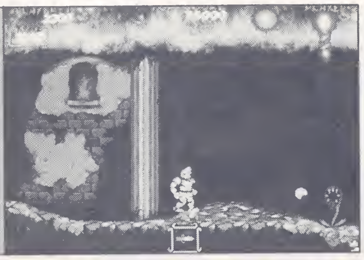


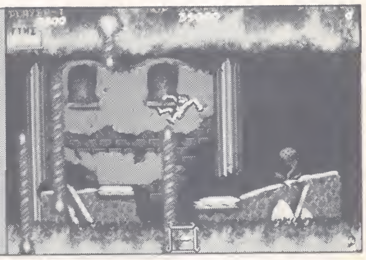
レッドアリーマーはしつこい、しつこい。

SCENE 4 火炎の村

　スタートすると地面が盛り上がったり陥没したりする。地震が起こって画面が微妙にゆれているのだが、操作性に特に問題はない。とは言っても、陥没した所に落ちるといきなりやられてしまう。ちょっと油断しているとすぐ落ちるので注意しよう。よく見ると、地面が動き出す前にヒビがはいっているのがわかるだろう。
　地面が盛り上がってくる所では落ちてやられることはないが、そのかわりに炎コウモリが飛んでくる。高い所に登った時に、炎コウモリに当たってしまったりすることがよくある。
　ここは、炎コウモリが4匹ごとに出てくる間隔があくので、そのスキに進んで行くのがいい。これに気づいていれば、うっかりやられてしまうことはないだろう。
　ここを抜けると、いよいよ〝火炎の村〟だ。ここは炎の柱が上や下から飛び出してきて、柱が止まった所が炎コウモリがアーサーを狙って飛んでくる。柱は破壊できないので、いったん止まって柱をかわさなければならない。
　しかも、下の炎に落ちてしまうと一発でやられてしまうし、途中グリーンモンスターが弾を撃ってくるので、ここは非常に難しい場所だ。
　炎の攻撃以外ではグリーンモンスターが強い。早めに遠くから倒しておくこと。ここで剣とか大鎌とかを取らされてしまうと、グリーンモンスターに対して実に辛くなってしまうので、死んでも取らないようにしよう。
　また、あまりぐずぐずしていないで、炎の柱が自分の後に出るぐらい速攻で進んで行った方がいい。ただ、むやみに突っこむのではなく、ちゃんとタイミングをはかって行こう。炎の柱が途切れた一瞬のスキを逃さないようにしよう。

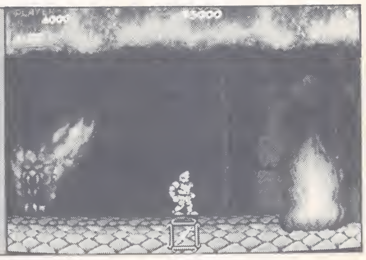

炎コウモリは4匹ずつ出てくる。


グリーンモンスターは遠くから攻撃しよう。


最大の難所。炎が弾を防いでしまう。

SCENE 5 ケルベロス

　2面のボス、番狼ケルベロスは左右に大きくはねながら体当たり攻撃をしかけてくる。大きくジャンプする時と低くジャンプする時があるので見切らないといけない。
　低いジャンプの時は急いで伏せればかわすことができる。しかし少しでも遅れるとやられてしまうぞ。あまり攻撃ばかりしないで、よけることに専念しよう。低く飛んできた時をしっかり見切るように。
　また、たまに炎を降らせてくるので、しっかりよけること。大きくよけてもいいが、画面外からのいきなり攻撃に注意。
　とにかく2面の後半がヤマなので、がんばってケルベロスを倒そう!!　3面は慣れれば2面より楽だぞ。



2面ボス、ケルベロス。強敵だ。

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

中古ゲーム基板 どこよりも 安く売ります。



買います!!

●アールタイプ	¥ 70,000	●ザ・ディープ	¥ 15,000
●アレスの翼	¥ 12,000	●シンドバッドミステリー	¥ 3,000
●アレックスキッド	¥ 35,000	●ジャンピングクロス	¥ 3,000
●1942	¥ 3,000	●タイガーヘリ	¥ 9,000
●1943	¥ 20,000	●ダンガー	¥ 9,000
●イーアルカンフー	¥ 3,000	●ドラゴンバスター	¥ 5,000
●ウイングス	¥ 7,000	●忍者くん2	¥ 4,000
●ウエスタンエキスプレス	¥ 5,000	●バラデューク	¥ 3,000
●エキサイティングアワー	¥ 6,000	●フロントライン	¥ 3,000
●SDI	¥ 30,000	●ブロックギャル	¥ 4,000
●カルノフ	¥ 28,000	●ボンジャック	¥ 4,000
●カイロスの館	¥ 7,000	●魔界村	¥ 5,000
●ガンスモーク	¥ 7,000	●ミスパックマン	¥ 3,000
●ギャプラス	¥ 4,000	●モトス	¥ 4,000
●グラディウス	¥ 20,000	●モモコ120%	¥ 4,000
●グラディウスⅡ	¥100,000	●UAG	¥ 30,000
●源平討魔伝	¥ 30,000	●妖怪忍法帳	¥ 4,000
●コントラ	¥ 20,000	●ラスタノサカ	¥ 45,000
●コンバットスクール	¥ 21,000	●ラストミッション	¥ 5,000
●サーカスチャーリー	¥ 4,000	●ワードナーの森	¥ 25,000
●サイキック5	¥ 10,000	●ワンダーボーイ	¥ 5,000

売ります!!

●アサルト	¥109,000	●スーパードンキホーテ	¥ 12,000
●アルゴスの戦士	¥ 30,000	●WXミッション	¥ 25,000
●アームドエフ	¥100,000	●ダーウィン	¥ 22,000
●アークエリア	¥ 55,000	●ドラキュラー	¥ 55,000
●アーガス	¥ 9,800	●ドラゴン忍者	¥ 95,000
●アテナ	¥ 9,800	●忍者プリンセス	¥ 16,000
●怒	¥ 17,000	●のぼらんか〜	¥ 20,000
●ウイズ	¥ 10,000	●パックマニア	¥ 88,000
●A-JAX	¥ 68,000	●バブルボブル	¥ 38,000
●女三四郎	¥ 15,000	●ピンボールアクション	¥ 28,000
●お省子館	¥ 32,000	●ファンタジーゾーン	¥ 60,000
●火激	¥ 62,000	●ペンギン君ウォーズ	¥ 10,000
●影の伝説	¥ 8,000	●ホールラウンド	¥ 12,000
●ガルディア	¥ 9,800	●魔境戦士	¥ 35,000
●グレートソードマン	¥ 7,000	●麻雀放浪記	¥ 25,000
●グロブター	¥ 8,000	●妖怪道中記	¥ 80,000
●クリキントン	¥ 95,000	●ラッシュ&クラッシュ	¥ 12,000
●西遊降魔録	¥ 79,800	●ラビオレプス	¥ 40,000
●サラマンダ	¥ 48,000	●レインボーアイランド	¥ 72,000
●スカイキッド	¥ 16,000	●ローリングサンダー	¥ 78,000
●戦場の狼	¥ 12,000	●ワンダーモモ	¥ 59,000

コントロールボックス

新品 (KIC-045DX)

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応 ¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応 ¥37,000



お申し込み方法

お買いになる場合

①まずお電話で在庫と価格を確認して御注文下さい。
②電話で御注文された後は、品物代金に送料(¥1,000)をプラスした金額を現金書留又は、銀行振込にて送金して下さい。
③入金確認後、約1週間程で、品物がお客様の手元に届きます。



お売りになる場合

①お近くの運送会社か宅急便で売りたいゲーム基板をお送り下さい。
②品物到着後、係員が買取り金額をTELにて後連絡致します。
③送金は現金書留又は銀行振込で1週間以内にお客様のお手元に届きます。
④直接来店されてお売りになる場合には、査定後、その場で現金にてお支払い致します。(その際、身分証明書・印をお持ち下さい。)

●上記のソフトは一例です。その他在庫多数! お電話にてどしどしお問い合せ下さい。●在庫は常に変動致しますので御注文の際は必ずお電話にて御確認下さい。●ハーネス・コントロールボックス等の有無によって販売・買取り価格が異りますので御注意下さい。

御注文受付電話

東京(03)253-4230
大阪(06)633-7224

札　幌011-865-7030
名古屋052-332-2117
広　島082-222-0604

新潟0252-22-6139
金沢0762-21-7045
高松0878-34-8833

仙台022-268-3405
横浜045-311-3441
福岡092-752-0044

map2号店5F こちらで展示してます。



東京秋葉原店
JR秋葉原 より徒歩4分

マップ・ジャパン振込先
●東京へ御注文の方は
東京秋葉原店 三和銀行秋葉原支店(普)1000300
●大阪へ御注文の方は
大阪日本橋店 三和銀行恵美須支店(普)271537

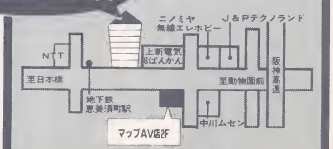
受付時間
AM10:00〜PM8:00

●御注文の前に必らず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

マップジャパン map japan

〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

ソフマップビル こちらで展示してます。



大阪日本橋店
地下鉄恵美須町駅 より1分

キャラクターゲームならこれだ!!

Joe 山田

ニュージーランドストーリー

ダークホースとはまさにこのことだ。のっけから、そのセンスの良さに驚かされるぞ！

10月の中旬から本格的に発売される、ということで、もう君の近くのゲーセンに入っただろう。

今月は、以前紹介した操作系をさらに詳しく。そして全キャラクター、全アイテム。さらに、ステージ1（オークランド）の全マップで攻めていこう。

基本的なこと

まずは、**ステージ数**をはっきりさせておこう。

ステージ数は5ステージあり、各ステージには4つのマップがある。そして各ステージの最終マップにはボスが居る、とね。

結局は全20面ある、ということだ。

さてさて、次は前回紹介できなかった**キャラクターの操作**を箇条書きしておこう。

①水面に半分身体を出して攻撃ボタン押すと、斜め上に水を吐いて攻撃できるのだ。

②当たり前だけど、落下中でもレバーを左右に入れることで、左右に移動ができる。滝の中でも同様だ。

③地上でジャンプする場合ジャンプボタンを長く押せば、それだけ高くジャンプする。ベラボーもこうすれば良かったのにね。

④風せんに乗っている時はジャンプボタンを押すことによって、上昇するよね。その応用で、落下中にジャンプボタンを連射することによって、空中停止が可能だ。押しっ放しでもいいけど、慣れるまで時間がかかるぞ。

で、次に**クリア条件**だが、これは明快。捕まっている仲間のカゴに触れればオッケーなのね。

そして、**ティキの死亡**についてのお話。結構あるので、これも箇条書きだ。

①トゲに触わる。

②トゲのある敵に触わる。

③敵が発射した弾等に当たってしまう。

④タイムオーバーのキャラに触わられる。

⑤敵キャラの「スパークス」や、ステージ2ボス「岩だこ」に触れてしまう。

⑥ニャバットが引っかかれた時。

⑦水中で酸素切れした時。

そして最後に**スコア**について少し述べておこう。

各敵キャラについては、自分で調べてもらいたい。ただし、敵の位置によって変わっていくぞ。

アイテムは、効果のある物については各1000点だ。

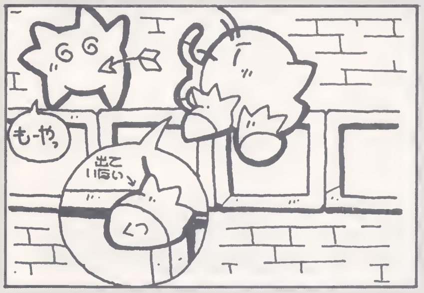
他に、クリアボーナスがある。要はタイムボーナスなんだけど、ちょっと複雑なの。

／2040×残りタイムの割合

さらに他もあるけど、それは秘密。(とな言っても、だいたい察しがつくでしょう!?)

テクニック全ガイド

床のテク



そして、最後に紹介するのが、安全に1段上の敵を攻撃する方法だ。

さて、ティキの地上の判定がどこにあるのか。皆は解かるかな？

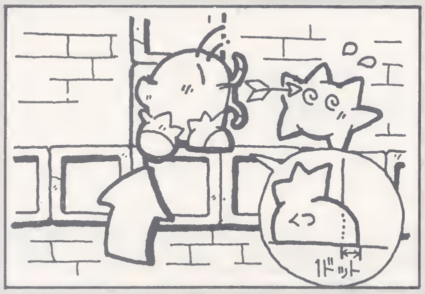
答えは足だ。

図を見てくれれば、言わんとしていることが解かるだろう。

「床の上の面に足が上がらなければ、ティキは下に落ちることになる」

マップを、そしてジャンプを制した者が、このゲームを極めた者となるのだ！

壁のテク



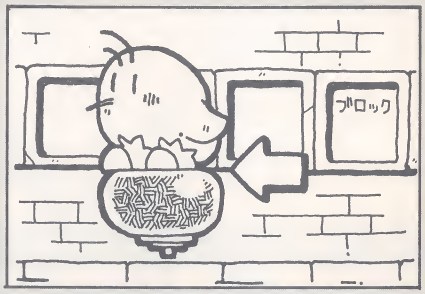
バブルボブルのテクの1つ、陰険撃ちを覚えているだろうか。

あれと同じ事が出きるのだ。

バブルボブルの場合だと、口が壁から「はみ出して」いたのだが、ニュージーランドストーリーの場合は、足がはみ出るのだ。

また、ニュジーランドの場合は、下に戻らない、その段に移動してしまうのだ。

風船のテク



ティキは風船に乗っかったり、ぶらさがったり出来るのは御存知でしょう。

でだな、ティキが風船の上に乗っている時（風船に乗っていたり、ぶらさがっている場合はダメ）だけ、フロアの面の当たり判定が変わるのだな。つまり、当たり判定がティキから風船に移るのだ。

という事は、1段上の敵を風船に乗りながら殺せるということになるわけ。

アイテム全13種

アイテムは全13種、大まかにすると５種のパターンに分けられる。

攻撃



A：爆弾…投げると放射線を描いて飛んでいくのだ。爆発した時の範囲が広くて強力ではあるのだが、いかんせん狙うのが難しい。



B：弓矢…左右に攻撃が可能な武器で、スタートした時の武器である。まぁ、こいつでゲームを進めれば無難でしょうな。つきぬけません。



C：レーザー…基本的には、弓矢と同じですね。違うトコは、壁をつきぬける、ということと、ショットスピードがある、という２点ですね。これが出現したら取るべし。



D：魔法の杖…火の玉がポポーンと２連射。当たりが大きいので、有効なのかもしれない。が、フロア・敵に当たると数回はね返るのであった。だから、連射しずらいよ。

スコア



H：フルーツ…得点です。スコアは、これで地道に伸ばそう。300～8000点だぜ。

エクステンド

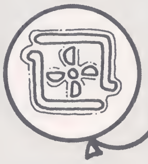


I：EXTEND…バブルボブルと同じだ。どこかに置いてあるので、探せ!!

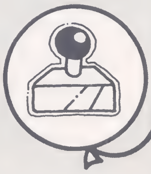
パワー



E：コイル…風船に乗った時に効力を発揮するぜ。自機（自風船なのかな？）の弾力が増して、敵を強くはね返すのである。でもさぁ、あんまり意味ないヨ。

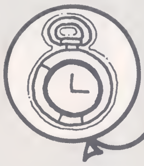


F：ターボ…文字どおりスピードアップする。走る時も風船で移動する時も。だけどこれ速すぎるよ。はっきり言って、制御できん!!



G：ジョイスティック…船に乗った時、レバーのみで８方向にティキを動かせる、つまり水中と同じ様に動かせる。こいつは超便利!!ただし、一度風船から降りると効果が消える。残念。

その他



J：タイム…ターイム・ストップ。「ほんの」一定時間、画面上の敵の動きが止まるのだ。無理をしてまで取る必要はない。



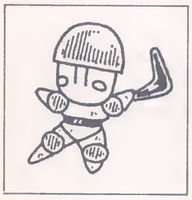
K：ブック・オブ・デス…もう、これもタイトーさんの伝統になりつつあるね。画面上の敵と風船（自分のもだよ）を全滅させる。場合によっては取ってはダメなことがある



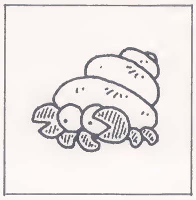
L：無敵…はい、無敵だよ。アイテム・タイムよりは便利であるし、心もち時間が長い。こっちは無理をしてでも取ったほうがよろしかろう。

※13個目はP.29にあるぞ！

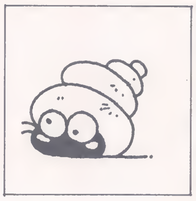
キャラクター大集合だい



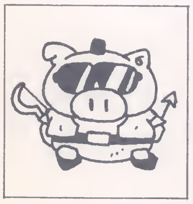
う：ブーメランカーウィング…フロアからフロアへ、ジャンプで移動。ティキの縦座標に合わせてきて、合うと、ブーメランを投げる。結構強い。



い：ヤドカリ…貝とほぼ同じ。ただし、床の端から下に降りる。攻撃は左右へのミサイル。



あ：貝…フロアの上を歩いて、壁についたら方向転換。下に降りることはない。また、トゲの玉をコロガシてくるが、これは撃てる。



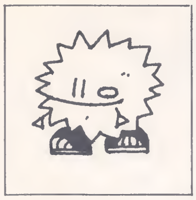
か：ファンキーブー…こっちは高木かもしれない、というこたぁねーぜ。復活風船に乗るブー、ってとこだな。



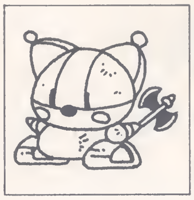
お：ブー…高木ではありません。小風船に乗ってティキに近づき、Y座標が合うと、弓を射つ。



え：大砲ガエル…小・大ジャンプで、フロアを移動。たまーに、赤くなって５方向へ玉を発射！



け：プリックリー…小風船に乗っているが、こっちはどうってことない。怖いのはフロアの方。足が速くて、ジャンプして分裂する。触れて即死だ。



く：ニャボット…メタル風船に乗る。近づいてはくるけど、ある間合いをとるようだ。武器は斧で、放物線を描く。強い！



き：ウッドカーウィング…小風船に乗っている。武器が垂直に投げる槍なのでティキの下へ廻り込んでくる。



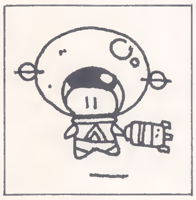
し：岩とびペンギン…鳥型・おまる・風船に乗って、ティキに近づく。彼の投げる石は、真上と真下が死角ということを知っておこうね。



さ：ラット20…こいつ自体は怖くないが、乗るのが悪名高いトゲ風船。速攻で殺して、トゲ風船を奪え。



こ：ポーキュパイン…大風船にぶらさがっている。常に、ティキの上を取ろうとしている。こいつも触わると即死だ。



そ：エルフィー…UFOに乗って、さっそうと登場。レーザーも撃つので強いかと思っていたら、壁にぶつかって、自爆してやんの。バカ。



せ：トゥタラ…大風船の上で、ゆったりしている。Y座標を合わせた上で炎を吐く。やる気が無さそう、と甘く見てはダメ。



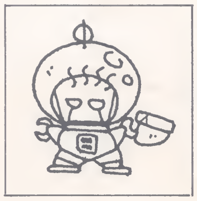
す：パンプキンバッド…気球型風船に乗っていて、バクダンを落としてくる。下に行かなきゃ敵ではないのだ。



つ：イーストン…重いやつ。と言ってもわかんないか。フロアに居て、風船に乗ったキティに飛びついて、下に降ろそうとする。



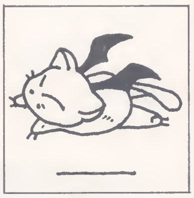
ち：ピエロ…飛行船型風船に乗っているが、たいしたことはない。フロアでは敵をバラまく。ちなみに、ムーンウォークが得意なのだが、練習したのかなぁ？



た：ネオエルフィー…エルフィーと同じだが、こっちはレーザーでなく、ホーミングミサイルだ。



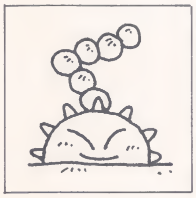
な：バット…左右に飛んでいて、ティキとX座標が合うと鍾乳石を落とす強敵。EXTENDの上に居ることがままあるので、気を付ける様に。



と：ニャバッド…空飛ぶ猫で、飛んでいる間は当たらない。時々、引っかくアクションをするが、その時だけはやられる。



て：スパークス…実は手強い。増えながら、イモ虫の様に近づいてくる。水の中も平気なのが怖い。触れたら、即死だからね。



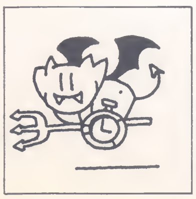
ね：触手ウニ…やられたことないからよくわかんないけど。触手に触れると誘爆して、トゲを飛ばすのだそうだ。



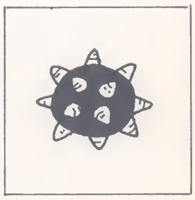
ぬ：イソギンチャク…ティキが近づくと、触手を出してくる。要は、近づかなきゃいいわけね。さわらぬ神にタタリなし、と。



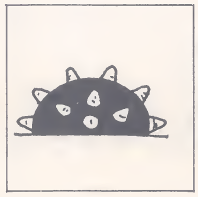
に：ヒツジ…フロアを左右に移動して、周期的に大砲を撃ち上げる。詳しくは、次回。



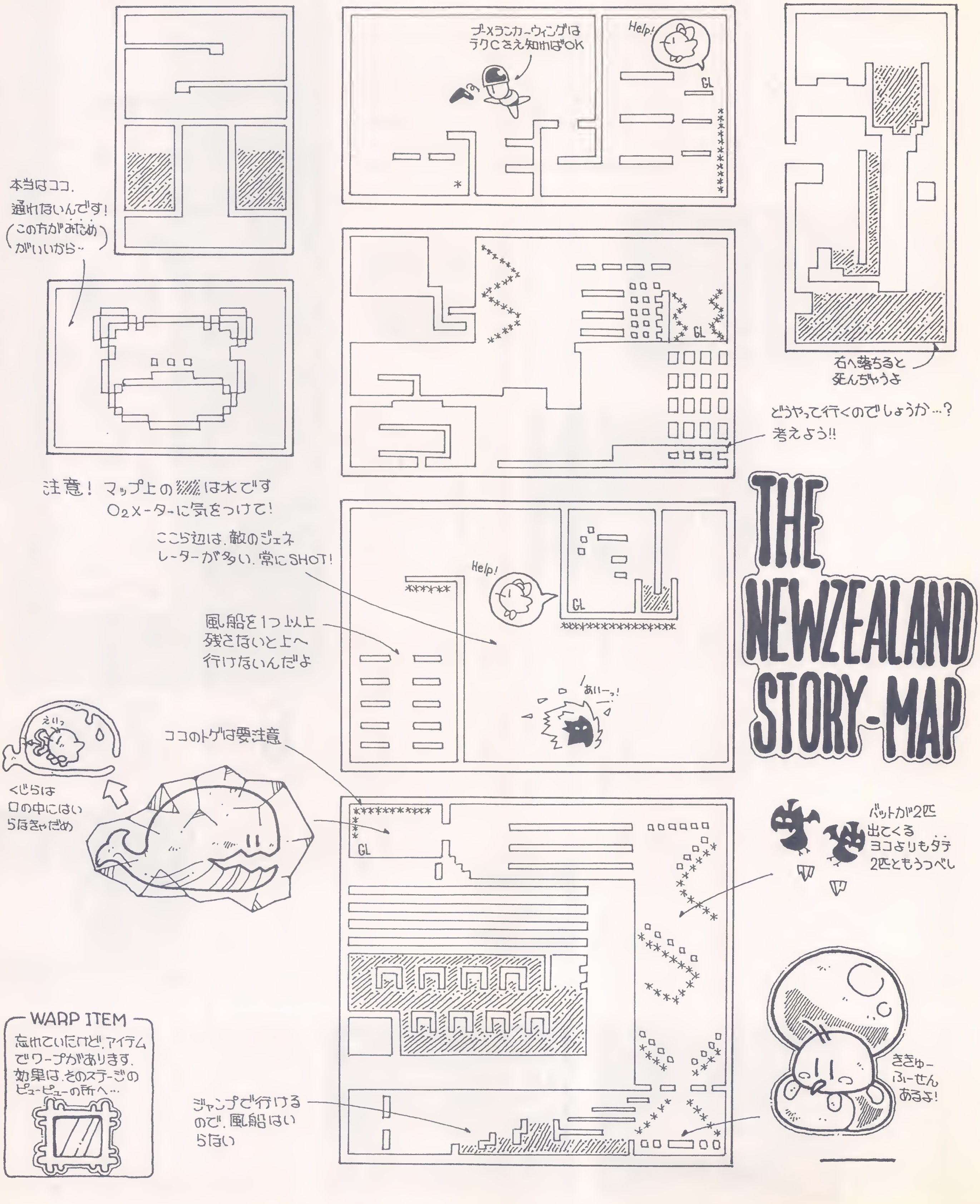
ひ：タイムUPキャラ…無敵です。時間切れて出現してくる。当然、触れない。



は：ウニボール…水中をバウンドボールしている。意外とトリッキーなので、様子を見た方がいいだろう。



の：ウニA…海底を左右に動く、単なる障害物なわけだ。


THE NEWZEALAND STORY-MAP
ブーメランカーウィングは
ラクCさえ知ればOK
Help!
GL
本当はココ.
通れないんです!
(この方がみためがいいから~)
石へ落ちると
死んじゃうよ
どうやって行くのでしょうか…?
考えよう!!
注意! マップ上の▨は水です
O2メーターに気をつけて!
ここら辺は.敵のジェネ
レーターが多い.常にSHOT!
Help!
風船を1つ以上
残さないと上へ
行けないんだよ
あいーっ!
ココのトゲは要注意
えいっ
くじらは
口の中にはい
らなきゃだめ
バットが2匹
出てくる
ヨコよりもタテ
2匹ともうつべし
WARP ITEM
忘れていたけど,アイテム
でワープがあります.
効果は.そのステージの
ピューピューの所へ…
ジャンプで行ける
ので.風船はい
らない
ききゅー
ふーせん
あるよ!

純・日本忍者物語

最後の忍道

全面クリアをめざせ!! 鎖鎌と爆弾が決め手だ。

5～7面

石井ぜんじ

発売からもうだいぶたったけれど、あきらめてしまっている人も多いんじゃないかな。確かに難しいゲームだけど、クリアは不可能ではないのだ。地獄の6面をクリアして7面ボス、即身大魔仏を倒そう。さあ、さっそく攻略だ。

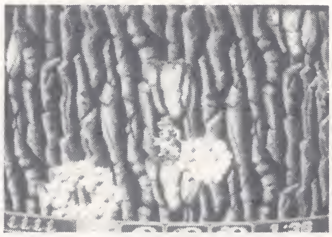
ROUND 5

この面は今までと違ってどんどん上に登っていかないといけない。これを知らないで横に動いていると、永久スクロールして元の所へ戻ってきてしまう。


始まるとすぐパワーアップが出現する。

しかも、急いで上に進んでいかないと時間切れになるので注意しよう。上に進んでいかなければいけないだけに、足を踏みはずして落ちるとかなりのタイムロスになる。ボスを倒すのにもかなり時間がかかるので、タイムオーバーになるのが怖いぞ。

さて、この面の敵は、爆弾攻撃をしかけてくる赤草だけだが、がけのところどころにガスが吹き出してくる所があるので、これも場所を覚えておかなければいけない。使う武器は、爆弾を防ぐために剣か鎖鎌を使おう。慣れれば鎖鎌の方が敵を倒しやすいので安全だと思う。どちらの武器にしろ、パワーアップしておくことが必要だ。


吹き出すガスに要注意。

他は、とにかくマップを覚え、上に登るルートをパターン化することだ。ルートが決まらないと、吹き出るガスに必ずと言っていいほどやられてしまう。

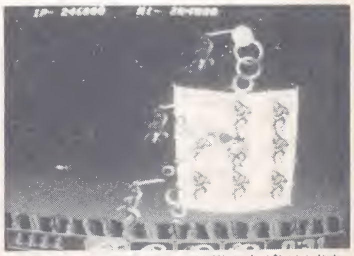
この面でやられた場合は、パワーアップをまずひとつ取り、次に分身を取ろう。分身その他のパワーアップ水晶を持っている黄草はすぐには出現せず、少し時間がたった後に出現する。がけの一定の場所に出現するので位置を覚えていこう。火輪を持ってボスに行けばベスト。

5面ボス　大凧風雲衆

このボスは、大きな凧の上に9人の忍者が乗っていて手裏剣を投げてくる。忍者はまん中にいる親玉らしきヤツ以外は倒せるが、すぐ復活して大凧全体に一定のダメージを与えると倒せるようだ。

とにかくばらばらと手裏剣を投げてくるので、剣か鎖鎌でないと守るのが苦しいだろう。しかし、特に攻撃をかわす必要はないので、じかんこそかかるがそんなに強いボスではない。

ただ、大凧に重なってしまうとパワーアップした剣でも危険がある。ここは画面の端の方へ行って分身をタテに並べ、鎖鎌で攻撃するのがいいと思う。大凧に自分が重ならないで、できるだけ近い位置がいい。


5面ボス、大凧風雲衆。鎖鎌の方がいいかも。

ROUND 6

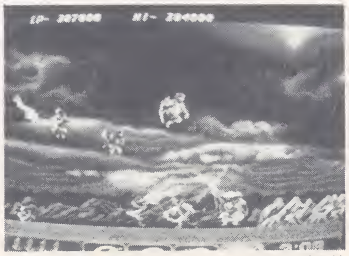
このゲームの難しさはこの6面、次の7面に凝縮されていると思う。今までの面とは比較にならないほど難しいので、そのつもりで取り組もう。ただし、イージー設定ではノーマルと較べ、この面が非常に易しい。

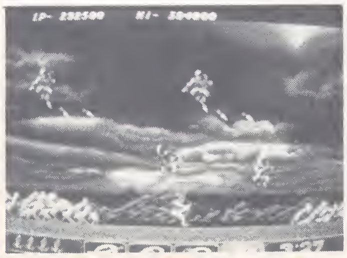
6面に出現する敵は、前半は緑草(手裏剣)、忍犬、侍、幽幻坊で、後半は流衆(凧)、落ち武者、侍とほとんど強敵ばかり。こんな面では鎖鎌を使って固い敵を倒しながら走り回るしかない。

鎖鎌をパワーアップすると、回転攻撃ができるようになるので、それを最大限に生かしてバリバリ倒しつつ進もう。空中で、いかに鎖鎌を使いこなすことができるかどうかが勝負のポイント。

また、この面では最強パワーアップにしておくと侍や幽幻坊が固くなり、辛いので、分身2つ、パワーアップ2つ(爆弾・鎖鎌のみ)で行くのがベスト。このパワーアップの状態で1面から進むか、4面あたりでやられたら剣、手裏剣をパワーアップしないでいこう。こんな工夫も必要だ。

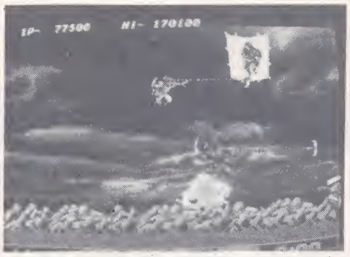
前半は、1回やられると復活が困難だ。(イージーは逆に楽になる。)侍だけでなく、忍犬、緑草にも注意が必要。


6面は地獄。敵をかわしつつたたきつぶせ!!


6面の前半は手裏剣攻撃にも注意。

後半は、1回やられてもすぐ分身が取れるので、そういう点ではいいのだが、強い。侍が空中で切りつけるようになってきて、すれ違えなくな


後半は流衆が出現。凧に乗って攻撃してくる。

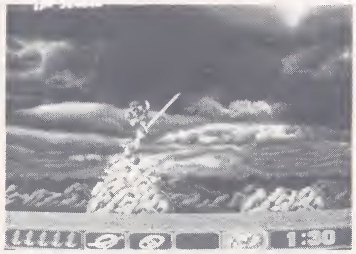

鎖鎌を使いこなすのが6面クリアへの道だ。

っている。それでも、落ち武者があらわれた時はジャンプして飛びこえないと辛い。もし、空中にジャンプしてきた時に侍が飛んできたら、急いでレバーをナナメ左下にいれてやりすごそう。落ち武者は1回ジャンプした時に、すでに剣を振り終えているので大丈夫だ。

他に重要なテクニックは、敵と重なってもやられないことを最大限に利用すること。侍と完全に重なっていれば剣には当たらない。(もっとも、これは最後の切り札だけど。)また、幽幻坊は棒を空中に投げてしまうと本体には当たらないので、そのスキに体の中を歩いていってしまうことができる。こんなテクも駆使しないと、とうていこの面はクリアできないだろう。

6面ボス　落ち武者霊群

この面の落ち武者が何人も出て来る。一定数画面に出ればもう出てこないが、倒せばその分出現するのだ。

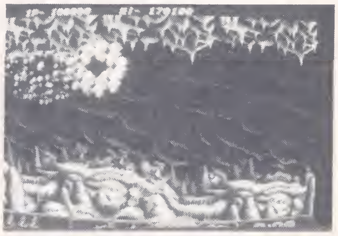

6面ボスはどちらかの山に乗っていれば大丈夫。

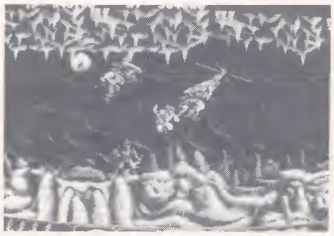
この落ち武者霊群は、まともに闘うと非常に強い。しかし、安全地帯さえ知っていれば、ほんとに何てことはない一番カンタンなボスだ。

安全地帯とは岩の上だ。右側の低い方の岩の上に乗って爆弾を投げていれば、自分は落ち武者の体の中に入りこんでしまい、剣には当たらないのだ。このボスまで来さえすればとにかく6面はクリアだ。ボスは楽勝!!

ROUND 7 前半

前半は洞窟のシーンで、5面で出現したガスがいたる所に吹いている。少しでもジャンプを間違えると死が待っているぞ。天井にはできるだけはりつかず、下を小ジャンプを駆使して慎重に進んでいこう。ガスはいつ吹くかわからない。


7面は洞窟。ガスをよけるのが難しい。


出た〜無名上人。棒を回して空を飛ぶ。

他に出現する敵は侍と、宿敵無明上人だ。ここの侍は空中斬りはしないので6面よりは易しい。問題は無明上人の方だ。

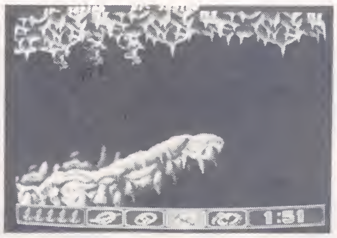
無明上人は棒を振り回して体当たりしてくる。幽幻坊とは違い、棒を投げないのでかえってすれ違えない分だけ強い。しかも、耐久力が非常にあるのでなかなか倒せない。

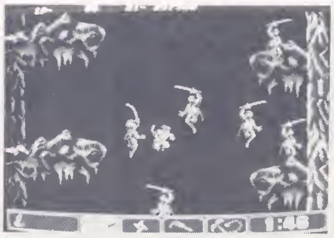
しかし、この無明上人を倒さないで進んでいくのは不可能に近いので、出て来た所で画面をスクロールさせないようにして爆弾でたたきつぶそう。その場で、上下にはりついたり降りたりしながら無明上人の体当たりをかわし、爆弾を投げまくろう。

無明上人は1回倒すと2度と出てこないので安心だ。後はガスに注意しながら慎重に進もう。侍はどんどん出てくるぞ。

ROUND 7 後半

ここは、洞窟の中を下に降りていくシーンだ。ここでは空中に上へ刀を向けた敵が浮いている。下へのスクロールが速いのでほとんど自分にぶつかるまでに倒すのは不可能。パターン化して忍者の間をすり抜けるしかない。

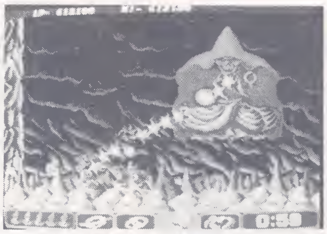

ここから落ちて行く。


落下して行くシーンは忍者がいっぱい。

パターン的には、右側を通るようにするのがやり易いと思う。下の武器ゲージの目印にしてライン合わせをしよう。鎖鎌のまんなかのラインから一番右側までだけの間で、微調整を繰り返してすり抜けて行くといい。

7面ボス　即身大魔仏

遂に最後のボスにだどりつけた。相手は即身大魔仏だ。


即身大魔仏登場。誘導強いよ〜。

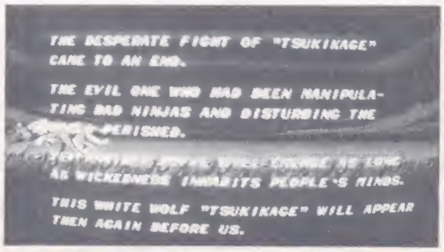
このボスは、空中に浮かんでいて、両手で持っている水晶球から誘導弾を出してくる。

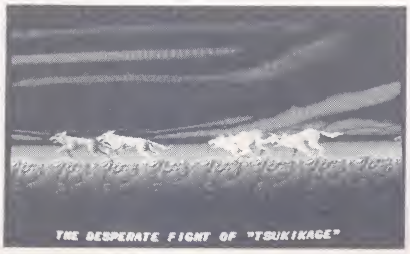
この誘導弾は自分を狙ってくるものの、その軌道は一定でない。ランダムに動きつつ、なんとなく自分を追ってくるだけに始末に負えない。

このボスにも、爆弾が有効だ。弱点は水晶球だから、よく狙ってナナメ45度の角度からバリバリ撃ちまくろう。この角度だと、うまくすれば、誘導弾が地面に当たって消えてくれる。ほんとに運が強い人なら、そのまま倒すことも可能だ。

しかし、自分の方に弾がきてしまった不幸な人にもまだ道は残されている。小ジャンプで、すぐ上を飛び越して、逆方向に抜けていけばいいのだ。でも、ここでうっかり大ジャンプをしてしまったりすると、縦のスクロールでは誘導弾は消えず、下からしっかり追ってくるのでハマることになる。また、画面の両端に寄ると、追いつめられることが多いので早めに切り返そう。きわどいプレイは覚悟してくれ。とにかく強いし、完全なパターンというのはない(今の所)のだから。

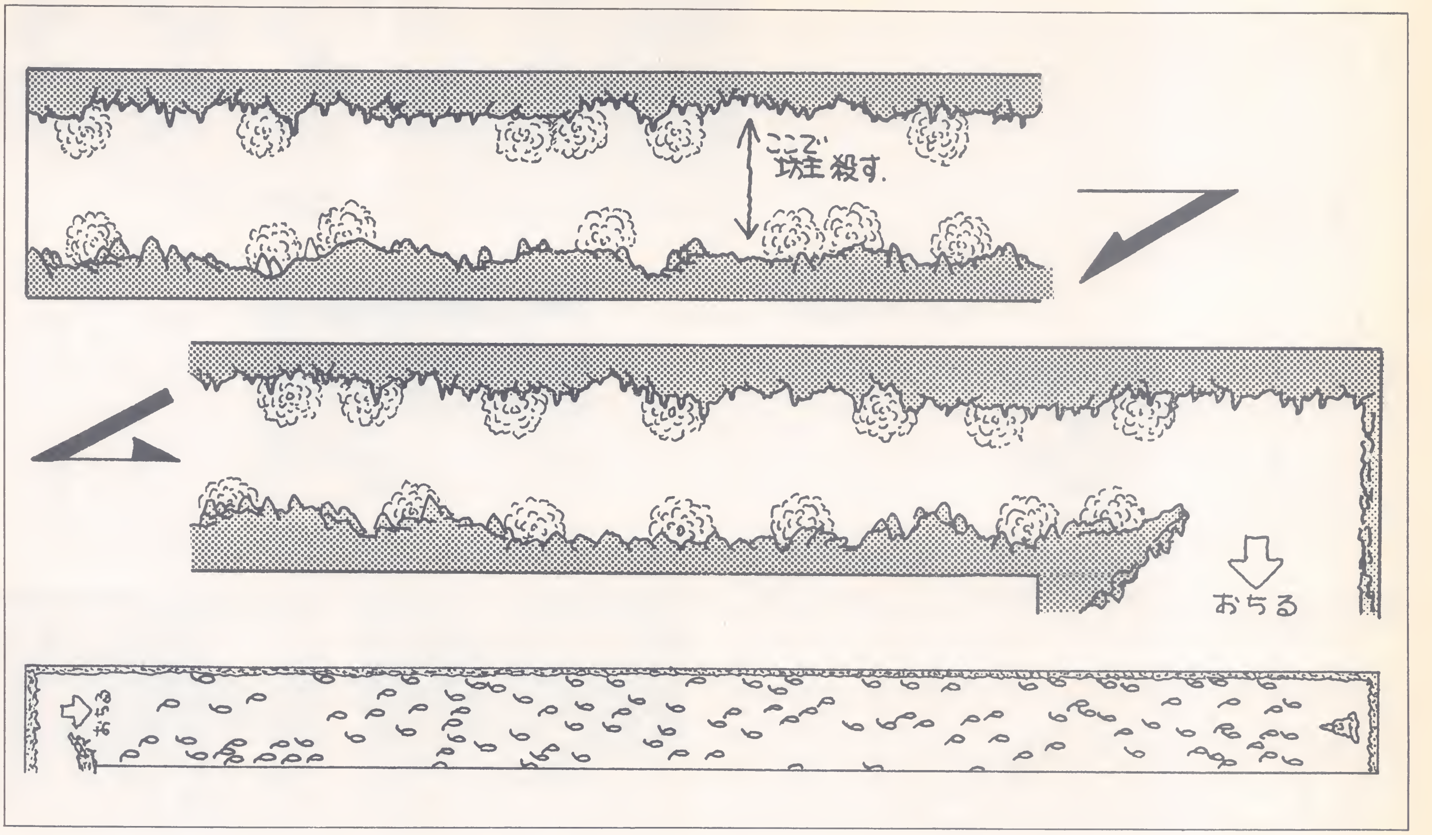
さあ、この即身大魔仏を倒すと月影は実は狼人間であったことが明らかとなり感動のエンディングとなる。(好みによるとは思うが、私はこの渋いエンディングが好きだ。)





仲間と一緒に去って行く月影。感動のエンディングだ。(R−TYPEみたいっ。)

とにかく、全国でノーマル3人でクリアした人がいったい何人いるかというようなゲームだが、ノーマルでクリアした時のうれしさは格別なのだ。できる限り応援するから、イージーでもいいからがんばってみよう!!


ここで
坊主 殺す.
おちる
おちる

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 〔KIC-045DX〕

新発売

実用新案申請済

★図解入り組立てキットにチャレンジ!!

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

★フィーリングもバッチシ！ハイスコアにチャレンジ!!

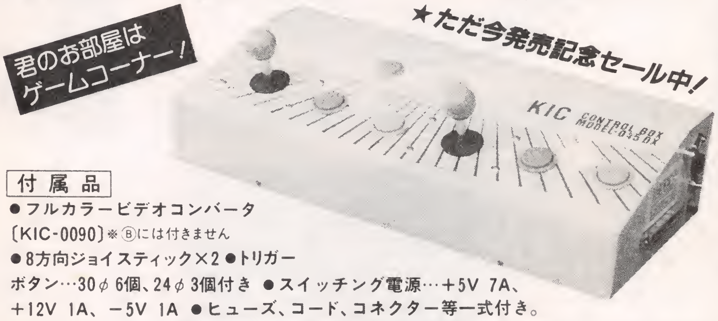
■価格〔KIC-045DX 完成品〕

- Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
- Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
- Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)

★寸法：W450×D200×H100(㎜)



付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

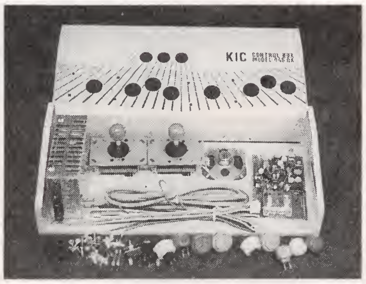
ゲームマシンの仕組みが 楽しみながらよくわかる

KIC-045組立てフルキット

〈図解入り、マニュアル付〉

組立てフルキットは各タイプ(Ⓐ Ⓑ Ⓒ)共、完成品価格の**5,000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

★ハードに強くなろう！組立てフルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。(Ⓑタイフには付属していません)

★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応

TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)

●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。

●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応

21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。

家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。

又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。

※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード

新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。

- ●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
- ●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット **¥2,700** 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

★自信を持って、おすすめします！『Simple is best!』

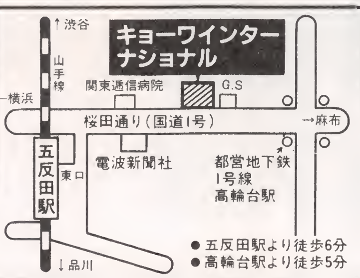
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました！

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買い求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。

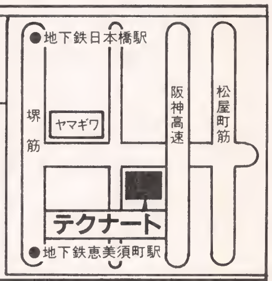
●ショールーム営業時間：午後1:00〜5:00



KIC-045 関西発売元！

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
☎06(643)7641㈹



◆ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります！

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F☎03-448-0832㈹・FAX03-448-8060

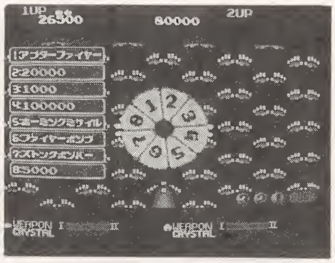
★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

笑われてもいい、目を回せ、頭を回すんだ!! そこには君の笑いが待っている。



バイオX



ここで押せ。

クリアのコツ

まず、1Pでやるよりも2Pでやった方がクリアしやすいでしょう。あとは、宝くじ会場で欲しいものを当てられるようにして、最初の方の面では10万クリスタルや1UPを、後の方の面ではストックボンバーを当てましょう。

回転ダーツ当て方

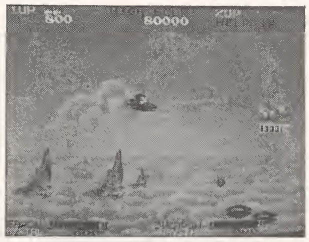
宝くじ会場の回転ダーツの当て方を知っているかいないかで、ハイスコアにもクリアにも大きな影響があります。

はっきり言ってしまうと、欲しいアイテムの数字が時計で言う3時の方向に来た時にボタンを押せば、アイテムを当てることが出来ます。慣れれば十分に数字が見れるようになり、おもしろいように当たります。(これが快感!)

普通にプレイすると、後半の面でクリスタルが足りなくなり、何も買えなくなることが多いので、これはぜひマスターして欲しいものです。

いよいよ攻略

ステージ①

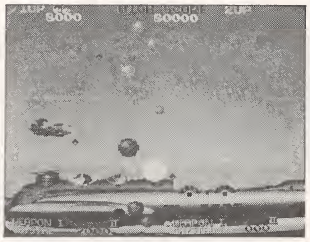


2編隊以上逃がすとダメだよ。

始まると前方から2編隊ずつ編隊が来るので、ショットとボンブをうまく当てて全部倒し、クリスタルを溜めて下さい。

少し行くと空中INが来るので、ここで、5000クリスタルのストックボンバーを買います。(最初出て来た編隊を逃がしたりすると、クリスタルが足りなくなるので気合を入れて撃つこと。)

次に出てくる空中INではスピードを買います。



気合一つ。

途中、ボスの浮遊要塞が下から少し出て来るので、敵のオレンジの弾を溜めてバリアを赤くして上部の砲台を一気に壊して下さい。

●浮遊要塞

浮遊要塞が下から出て来たら弾を撃つのをやめ、敵の弾を溜めてバリアを赤にしてから1発撃ちます。これだけ。



さらば一発。

ステージ②



10万が流れてくるぞーっ。

まず、上下から敵が来るのでショットとボンブをうまく使って倒して下さい。

少し行くと「DREAM・CO・LTD」という宝くじ会場が来るので10万クレジットを当てます。もし当たらなくて、他のアイテムが当たったら、すぐに使わず、取って置いた方が良いでしょう。

前半と後半にかべが回っている所がありますが、ここはつぶされる前に出て下さい。また前半に1匹、後半に2匹、ケーブシャークが前から出て来るので、あまり上下に動かずに連射して倒して下さい。

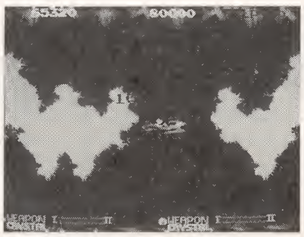


口が大きい大きい。

1つ目の空中INでスピードを買い、2つ目の空中INで1UPを買います。(宝くじで10万取っていれば買えます。)

●ファイヤートータス

とにかく、ミサイルをうまく当てて安全に倒して下さい。倒した後、小さくなって落っこちてくる亀は、取ると点になります。点数は、その時の亀のひっくり返り具合で変わります。



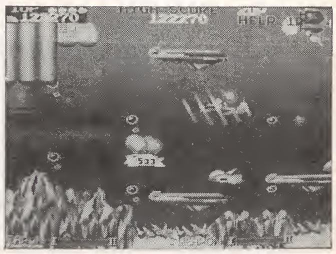
最低の1000点、なさけなや。

ステージ③

まず、最初の空中INに入って水中モーター+ワイドブラスターを買います。

その後は敵におされないように、がんばって連射して下さい。特に、水中機雷や潜水艦は点が高いので逃さずに倒すこと。

途中、宝くじ会場のある所は一番後ろまでねばってゴールデンフィッシュを倒し、潜水艦の弾を見切って、ずっと右上に上がります。

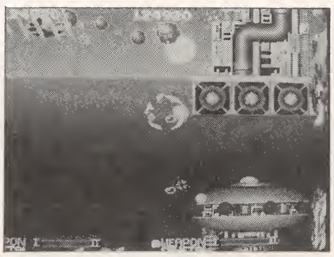


すーっと上に。

この面の空中INは最初の店以外に入らなくても良いでしょう。

●パワーステーション

ボスの所に来たら、1Pの100の位に自分の後を合わせてショットとボンブを連射します。そうすれば、勝手にボスは死んでくれるでしょう。



ショットをちゃんと撃たないと上から敵が来るよ。

ステージ④

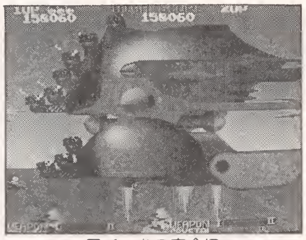
この面の空中INでは、何も買わなくても良いでしょう。しかし、やっぱり何か買いたいというのならば、ファイヤーボンブを買うことをおすすめします。

初心者にとって、この面で一番怖いのは風車でしょう。この風車は撃った方向に回り出し、撃てば撃つほど速く回ります。もし速く回し過ぎた

ら反対側を撃ってスピードを下げて下さい。あと、通りぬける時は、止まらずに一気に抜けて下さい。

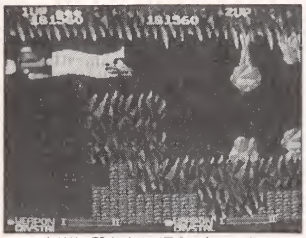
この面の砲台はかなり陰険なので、画面下に下がったらいきなり弾に当たった、などということのがないように気を付けること。

●R－4B　まず、上部の砲台をボンブで壊し、左上でボスを避けます。その後は、ボスにつぶされないように無理せずに倒します。よけ方としては、左上と左下と反時計回りの3つで十分です。


早く、かつ安全に。

ステージ⑤

壁にぶつからないようにして、最初の宝くじ会場まで行きます。宝くじ会場では、安全に行きたかったらストックボンバーを当てて下さい。


本当に撃たないほうがいいよ。

宝くじ会場の先にある氷は壊さないで、下の通路から進んで下さい。(壊すと死に目を見ますよ。)

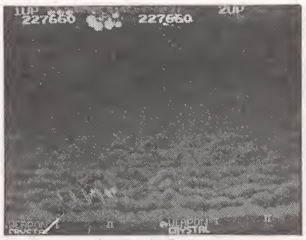
氷が上下にはねている所では、画面一番後ろでねばり、一気に一番前に行って、出て来た店に入ります。もしストックボンバーを装備していなかったら買って下さい。

●クリスタルヘッド

ボスの前に、トラが数匹出て来ますが、これは殺さずに生かしておきながらボスの顔を撃ちます。連射が速ければボスがスライム？　を出す前に倒せるでしょう。

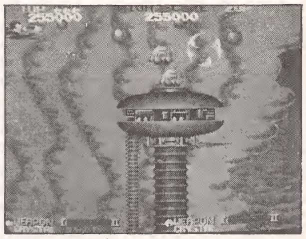
ステージ⑥

スタートしたら、いきなり船が自分の回りを回り始めますが、この時、弾を撃たずにバリアが黄色になるまで待ち、黄色になったら1発撃って、又溜めます。そうすると船が消えるころには、バリアが赤くなっているはずです。


気合をためて──つ。

次にウォータートータスが出てくるので最高弾を撃ちます。ボスがつっ込んで来た時の避け方としては、1回目は下に、2回目は上に避けて下さい。倒した後、少し行くと宝くじ会場が出て来ます。ここでは、10万クリスタルかストックボンバーを取りましょう。

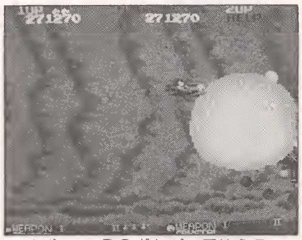
次に出て来るパワーステーションでは、なるべく亀を上に飛ばさないことを心がけながら倒して下さい。(これをしないと、降って来る亀にバリアを消されるよ。)少し行くと右上から店が出て来ます。ここでは1UPとストックボンバーを売っているので欲しい人は買って下さい。


せこいかせぎは、あまりしないように。

その後出て来る空中砲台は、上を2～3匹残し、その弾でバリアを赤くして、次に出て来る。R－4Bの上の砲台を一気に壊します。つぶされないように反時計回りで倒して下さい。

次に出て来る店では、ファイヤーボンブを買い、その後すぐに出て来るミサイルジェットに使って下さい。

ボスのマイクが見えたら、ファイヤーボンブを使って回りの殻を壊して、うまく上下に動き、本体になるべくたくさんのダメージを与えて倒します。(こうなったらバリアが消える可能性大。)

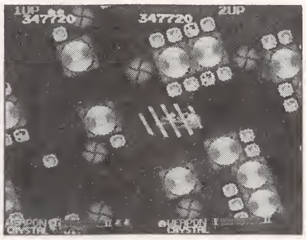

いやーっこのボムが一番使える。

ステージ⑦

この面が始まった時、ストックボンバーを装備していれば楽ですが、装備していないとかなりシビアです。

まずピストンのようなものが動いている所では、1個目はピストンが2回目に下に行った時に前に出て、まん中のすき間に入り、2個目が下に下がったらすぐに弾をうちながら右上に行き、すき間に入ります。

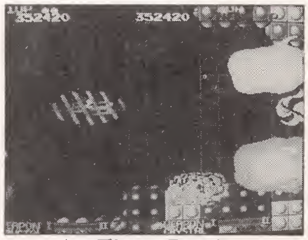
次に歯車のような所では、バリアがあれば避けるだけでよいのですが、バリアがない時は、パターンを作らないかぎりほとんどの場合死にます。


ストックボンバーがあると楽やなーっ。

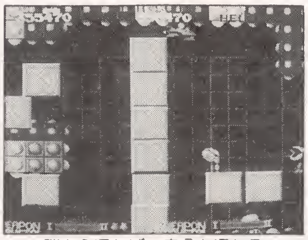
そこを過ぎると空中－Nがあるので、ストックボンバーが無かったら買います。店を出たら弾を撃たずにバリアを赤くし、前から来るミサイルジェット2機を最高弾で倒します。その後、2回目の歯車が来ますが、バリアを持っているので死ぬこともないでしょう。

そこを抜ける時にバリアを赤くしておくと、次に出て来るケーブシャークが早く倒せて楽になります。

その先はアレックスキッドのような世界になります。その中のトンカチの抜け方は、1つ目、2つ目は下を抜け、3つ目は上を抜けます。それ以外の方法だと、ほぼバリアが消えます。


ケーズシャークのカス。

次のクボタブロックは、大きく分けて2つの動き方があります。1つ目の時は、上をすいっと通れば抜けられますが、2つ目の時は最初の方のブロックの通り道がせまく、ブロックの動きをよく見ないと死にます。


弾さえ通れば、自分も通れる。

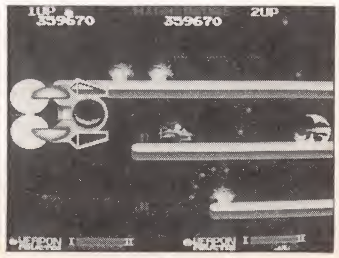
ブロックを抜けると、下でピョンピョンがたくさん跳ねているので、前に誘導して落として下さい。

次に、スライダー3匹の混合攻撃がありますが、後ろでねばり、上下しているスライダーが2回目に下がった時に前に出ると、弾に当たらずに、タイミングよく抜けられることが出来ます。その後一番後ろで待っていれば、画面外にトラが消えてしまいます。

●クボタマシン

まず背景の真中のラインより少し上に自分を合わせて連射して、ボスのコクピットにダメージを与えます。その後、口から出して来るピョンピョンは、なるべく早めに倒します。ボスも撃てるチャンスがあれば逃さずに撃ち、なるべく早く倒して下さい。

クリアすると、残機×2万クリスタルがスコアに加算されます。


もう一息でボスだ。


とにかく両方撃ち込むべし。


おおーっスゴイ。けど弱い。

山河悠理

©タイトー

サイバリオン

今回はトラックボールの扱い方とキャラクター別の攻略法だ。今までトラックボールのゲームをPLAYしたことが無い人もチャレンジしてみよう。実に面白い。

トラックボールのあつかい方

このゲームではトラックボールを使用している。トラックボールということで敬遠したり、初心者などはトラックボールなどに慣れていない人もいると思うので、簡単に操作の仕方を説明しよう。

どうすればいい？早く回転させる法

初心者などを見ていると、トラックボールを指先でちょこまか動かしている人を見かける時があります。基礎編の1・2面などは短いからいいかもしれないけど、ボスとの対決では素早く動けないのでFIREゲージがたまらず、ボスの体当たりをモロに受け、ダメージを連続して受けてしまいます。よって、これは悪い例。

トラックボールのメリットは、360度の方向に自由に動かせるのが特徴ですが、早く回転させることによって移動が素速く行えることも忘れてはなりません。

そこで、早く回転させるにはどうすればいいのかというと、具体的には2通りあります。

1つ目は、思いっ切り回転させ、その回転力を生かすもの。2つ目は、1つ目よりも弱いパワーで絶えず回し続けるもの。

何も無い場所なら1つ目のやり方でいいのですが、敵や障害物が多いゲームなので、このやり方だとヘタをするとバリアを張った敵に突っ込んでしまいかねません。

そこでおすすめなのが2つ目のやり方ですが、こちらは敵がいきなり画面に現われても、それまでの角度から違う角度へ回すことも可能です。

しかし、回し続けるということは休みがないということなので、かなりの体力が必要となります。

また、これとは別に両手で回すというやり方もあるのですが、FIREボタンを使う以上3本以上手が無いと無理です。しかし、実戦編では無敵のパワーアップがあるのでその時のみに有効となります。

ブレーキのかけ方とボールの回し方

回すのはいいけど、障害物を目の前にしてはやはり止まらないといけないので、お次はブレーキのかけ方を伝授しましょう。

伝授するとはいっても、回っているトラックボールを止めるだけですから、至って簡単。具体的には、手の平でトラックボールを押えつけるようにすればいいだけです。

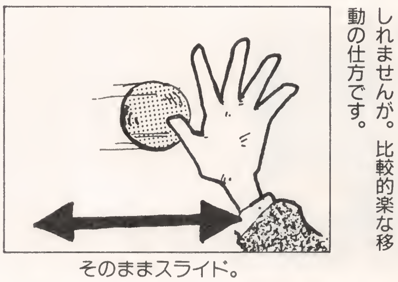
ブレーキは思ったより重要なので、ぜひともマスターしてください。急発進・急停止ができるようになれば、基礎編は半分ぐらい極めたようなものです。(甘いかな)

次に、トラックボールを回す時の手はどのようにすればいいのか説明しましょう。一応自己流ではあるので、このページを読んでいる全員がマスターできるとは思いませんし、他にも賢いやり方があるかもしれませんが、ためしてみて下さい。

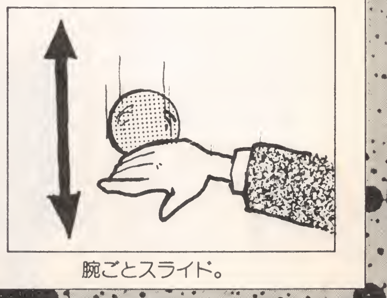
まずは左右の移動です。トラックボールの横に手の平を縦に置いて下さい。あとは、そのまま左右にスライドするだけです。

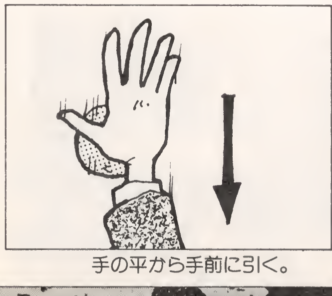
この時、トラックボールは押さえつけるというよりはなでる感じで、ころがす方が無理な力が入らずにスムーズに回転してくれます。連続して回すのも、トラックボールが回転している間に、手を元の位置に戻すだけでいいので問題は無いと思います。ただ、連続して回転させる時は前の時の回転の勢いを殺さずに、再び回転させるのがコツです。

今度は上下の移動ですが、手の平を縦にしたままでトラックボールの上下に手の平を位置させ、そのまま手の平を手前に引いたり、前に押し出せばOK。ちょっとスピードは左右にくらべて落ちるかもしれませんが。比較的楽な移動の仕方です。


そのままスライド。


指の腹から突きだす。


腕ごとスライド。


手の平から手前に引く。

別のやり方として、手の平を90度傾けて、左右の移動と同じ様にスライドさせるやり方もありますが、手の角度がきつくて腕を痛める人がいるかもしれません。しかし、コンパネの位置が高いと前者のよりも使える時があります。まあ、使いやすい方を選んで下さい。

斜め移動の場合は、上下左右のスライドさせる角度を単純に変えるだけでいいのですが、きき腕によってはたいへん回しにくい角度があるかもしれません。そういう時は、体の向きを変えたりして工夫して下さい。(スライド式の場合のみ。上下の移動の前者の場合はこの限りではない。)

あとは細かい操作ですが、この時には指先だけで微調整する方法がいいと思います。手の平だと大ざっぱな動きになりがちですから…。(慣れた人は別。)

とにかく、トラックボールの操作に関しては**慣れる**しかないのです。習うより慣れろ!! まずはプレイして体で覚えて下さい。

マスターしよう FIREぶん回し技

このゲームに無くてはならない技に「FIREぶん回し」というものがあります。

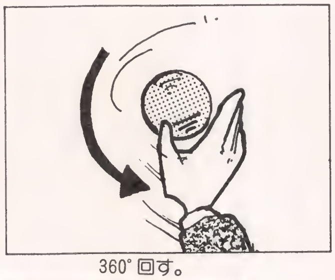
どういうものかというと、文字通りFIREボタンを押したままトラックボールを水平に360度回転させることです。自機がバリアを張っているキャラクターに足止めされている時に出てくる戦闘機などに対して大変有効です。

この時の注意点は2つ。

1つは、障害物に自機がぶち当たるとはね返って完全に回転しなくなること。これをやってしまうと、ダメージを受けることがかなり多いので注意すること。

2つ目は、FIREゲージの残りの量。ゲージが少ないと炎が短かく、ぶん回した所でたいして敵を倒せないのでゲージの量はチェックすること。

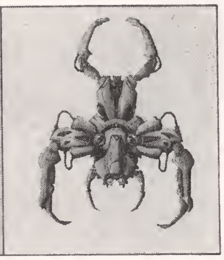
この技はかなり応用がきくので、ぜひともマスターして下さい。知っているといないとでは全然違います。(ウソじゃないよ)



360°回す。

弱点をつけ！敵キャラ別攻略

ここでは、迷路に出現する敵キャラを、大まかに区別して攻略しましょう。



スモールギガット
ギガットが小さくなった奴。重力が天地逆。

●スモールギガット・スモールアーマックス

この2匹は、エリアボスが小さくなっただけで、移動の仕方はまったくいっしょ。その他は弾を1発しか出さないくらいでしょう。

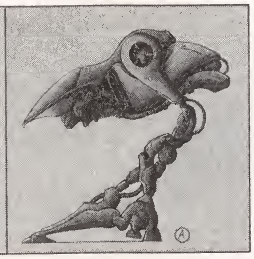
基礎編では、完璧な固定キャラなので、パターンとして覚えてしまうのが一番。とはいっても、早々に暗記できるものではない。とにかく、体当たりを喰らわなければ、炎をぶんまわせば平気でしょう。

なお、両方共ジャンプをしてきますが、画面に現われてからジャンプをする速さは、アーマックスの方が若干速いようです。

実戦編でも、完璧な固定キャラなのですが。パターンがランダムなので当然パターン化というわけにはいきません。(マップのパターンにキャラクターがいる訳なので不可能ではないが、人間ではやはり無理だと思う。)

せいぜい敵が出てくる前に炎を吐いているぐらいしか手がありません。強攻突破という手もありますが、やはり無暴でしょう。

まあ、実戦編なのでケースバイケースで行くしかないでしょう。



スモールアーマックス
アーマックスが小さくなった奴。ジャンプ一番。

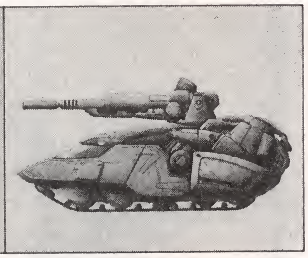
●バリュート、ザグ、ブログラム

バリュートは天井からぶら下がっていて、弾を3発扇状にばらまく。ザグは一定間隔でレーザーを出す。ブログラムは、戦車の形をしていて一定間隔で弾を出す。

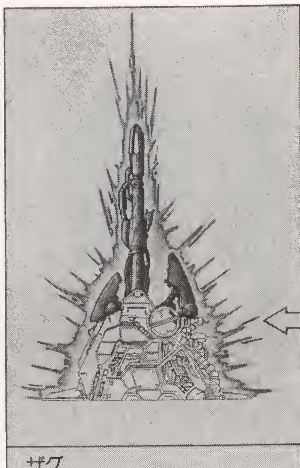
3匹の共通点は動かずに弾(レーザー)を出すこと。しかも、画面に現われて一定時間で弾を出し始めることまで共通である。

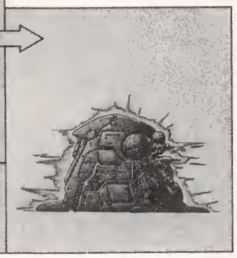
このことを知っていれば、弾を撃たれる前に通過してしまうことができる。(ザグ以外は炎で弾をはじき返せるが、撃たれないにこしたことはない。)時間も短縮できて、たいへんおいしい。

この3匹を身近なものに例えれば『黄信号』である。ゆっくり行くと弾を撃たれて詰まってしまう(赤信号)。青信号に変わるまでの時間をロスしてしまう訳である。信号無視!? 自分の首を締めるだけである。

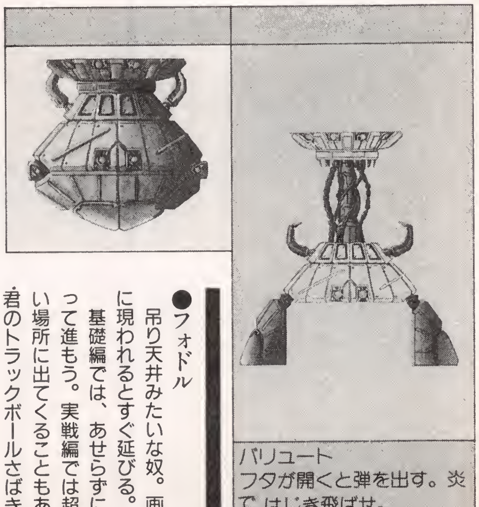


ブログラム
戦車である。砲頭が光ったら弾を出す。





ザグ
某ロボットと名前が似ているが全然違う。(あたりまえ)。

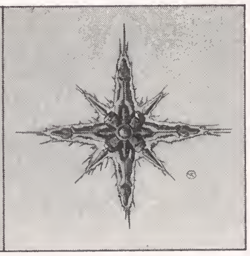


バリュート
フタが開くと弾を出す。炎ではじき飛ばせ。

●グロット

こんぺい糖みたいな奴で、炎であぶると溶ける。

一定の場所で往復運動しているだけなので問題は無いが、炎であぶるのを忘れて突っ込むと連続してダメージを受けるので注意。(本当はただのザコでダメージを受けたことが無い。)

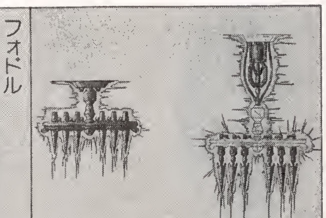


グロット
こんぺい糖野郎。炎で焼いてしまえ。

●フォドル

吊り天井みたいな奴。画面に現われるとすぐ延びる。

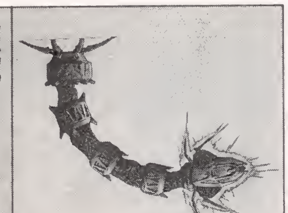
基礎編では、あせらずに待って進もう。実戦編では超狭い場所に出てくることもある。君のトラックボールさばきがポイントだ。



フォドル
吊り天井野郎。刺されると痛そう。(本当に痛い)

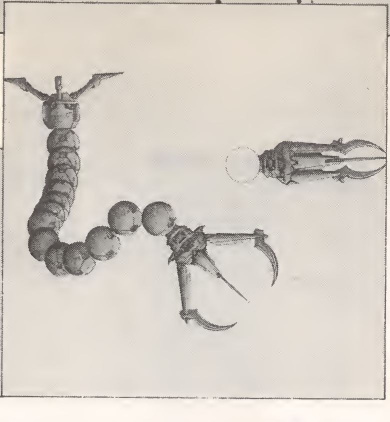
●ルボック

触手である。場所によっては少し待った方が道が広くなる場合がある。臨機応変に。



ルボック
どう見ても瞬間湯わかし器のホースにしか見えない。

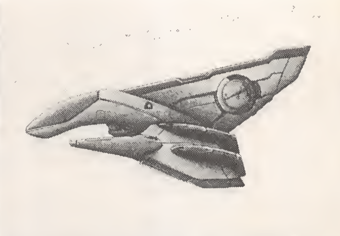
サイバリオン



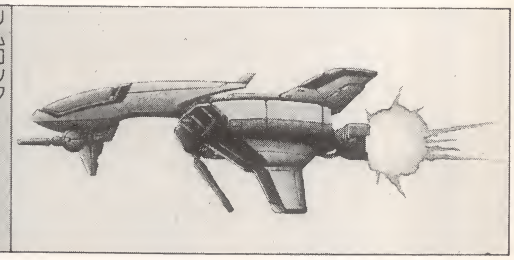
●リトラム
　こちらも触手ではあるが、炎であぶることによって短くなる奴である。「FIREぶんまわし」で触手を引っ込めさせて通過しよう。
　ちなみに、触手が延びきったあとしばらくすると、自分からゆっくり触手を引っ込める。しかし、炎であぶった方がはるかに早い。

リトラム
焼くと引っ込む熱さに弱い奴。ヤキを入れるしかない。

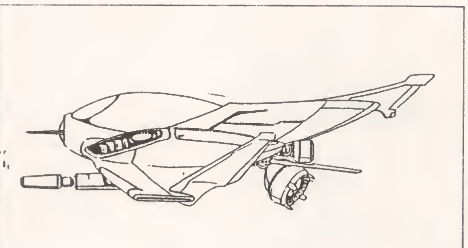
●ザッカルス、ガルダー、リムロック、プロフォス、プロステック、セップリア
　これらのキャラは、いずれも迷路の途中で止まっていると出現するキャラです。出さない方が良いのですが、エネルギーが少ない時にピドを出してくれるかもしれないので、敵の動きを知っていると、いざという時でも平気でしょう。
　実際には、止まって出現する場合にはダメージを受けることはめったにありません。むしろ問題なのは、しばらく止まっていた後で先に進もうとする時に出現してしまうケースです。この場合は、炎を吐いて進んだ方が安全です。
　さて、一応敵キャラのアルゴリズムをおおざっぱに紹介しましょう。(実際はドット単位ですごく細かい動き。)
○ザッカルス…画面外から出現。出現時のサイバリオン(以後自機と呼ぶ）の位置に向かって直線運動。自機の位置に来ると、一定時間ストップ弾を出す。そして画面外に退却。
○ガルダー…画面外から出現し、自機の位置を追いながら弾を出す。4秒後に退却。
○リムロック…画面外から出現。自機の頭を目指して直進し、その座標に到着したら再び自機の頭を狙って直進する。
○ガルダーとリムロックは0・5秒に約1/2以上の確率で弾を出します。
○プロフォス…画面外から突然飛んでくる奴と、画面上にワープしてくる奴の2通りのタイプがある。
　ワープした直後、自機の頭めがけて直進する。画面外から来る奴は、すでにワープをすませているので、少し前の自機を狙って直進しているので要注意。弾は出さない。
○プロステック…画面上の中央付近をさけた位置にワープで出現。出現後プレイヤーめがけて扇状に弾を3発出す。その後プレイヤーと反対方向に退却する。
○セップリア…プロフォスとまったく同じ出現の仕方をする。よって2タイプある。
　ワープ出現後、一定距離自機に向かって直進。その後1秒間停止し、弾を出し（出さないものもあり)、再び移動し始める。
　本体スピードより弾の方が遅い。
　以上のキャラクターが2~3回間があくと、ガルスト（永パ防止!?キャラ）が出現します。



ザッカルス
某ゼビ○○のタル○○みたいな性格のキャラ。



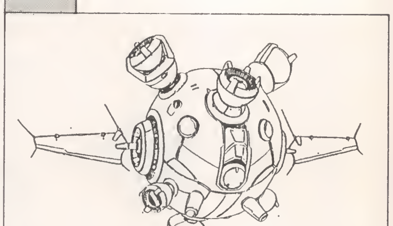
リムロック
胴のへこみと正面図の太さがポイント。

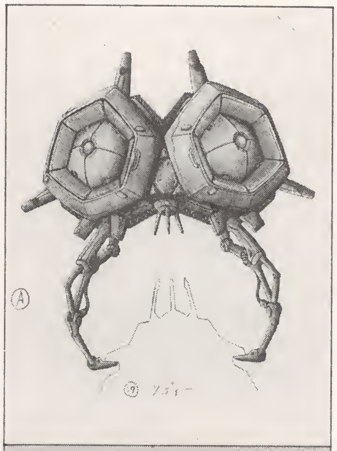


ガルダー
まとわりついて去っていく水子みたいな奴。

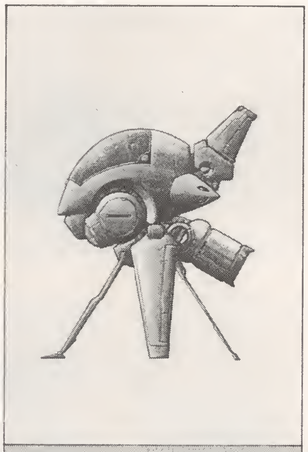
●スモールザイゾログ
　迷路上の壁にくっついている物体です。何も攻撃してきません。けど、バリアを張っているので当たると連続してダメージを受けます。
●グロドバリオ
　画面上の中央付近をさけた位置にワープで出現。何もしてこないが、バリアを張っているので壊せません。一定時間で消えます。
　この他に、ハイパーザッカルス、ハイパープロステック、ハイパーガルダーもありますが、プレイヤーの腕がよくないと出現しないので、今回はパスします。

プロフォス
命知らずの突攻野郎。FIREぶん回しでヤキを入れろ。



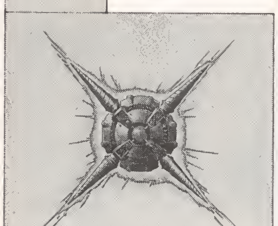


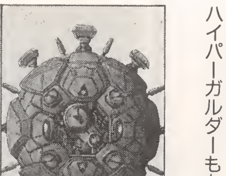
プロスティック
弾を出して退却していくはた迷惑な奴。



セップリア
本体スピードより弾の方が速い単なるザコキャラ。

スモールザイゾログ
壁にくっついているフジツボみたいな奴。人畜有害。





グロドバリオ
いきなり現われては消えてしまう意味不明な奴。

次号予告

　なんか知らんが、今回はページ数の都合でここまでとなってしまいました。
　次号では、基礎編完全攻略を行います。それまでに、今回説明したトラックボールの扱い方をマスターしておいて下さい。そうしないと、攻略法を説明したところで腕がついていかないということになるかもしれません。
　しかし、あきらめないでやれば必ずクリアできます。1面で死んでもがっかりしないこと。誰でも通る道ですから。

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

山河悠理

快調！カイチョー！これもみなさんのおかげです。という訳でさっそくいってみよう!!

驚異現象のハガキが多いので担当の私はうれしい。
今回のハガキの中で多かったネタはベラボーマンで、マグネイザーの光線を浴びながら新幹線のアイテムを取れば、ブラックベラボーマンになって飛んで行く。と、いうネタが半分近くを占めていたぞ。
誰でも発見できる技は、採用率が低い。最後に、発見のコツを書いたので、よく読むように。

びっくらめーしょん 113

●大道芸
ストリートファイター（カプコン）で、垂直ジャンプをしてキックボタンを押すと「ミニ旋風脚」（正しい技の名前がわからない）ができるが、その後着地した時にパンチを出すようになっている。
このことを利用して、着地する前後でレバーを動かすとやり方によっては「波動拳」や「昇竜拳」も出すことが可能である。
つまり、パンチボタンを押さずに「波動拳」や「昇竜拳」を出してしまう技なのである。
念のために、波動拳と昇竜拳の出し方を補足しておくと波動拳は敵が右側にいる時に下・右下・右の後に強いパンチ。昇竜拳は敵が右にいる時右・下・右下（右下できちっと止める）のあと強いパンチ。テーブルタイプの場合は、ボタンをはなした時にボタンが反応するので注意。
さぁ、MIKEを練習台にしてがんばってくれ。



▲皆様はマネをしないように。（できる訳がない）

びっくらめーしょん 114

●珍現象
ベラボーマン（ナムコ）で、波動拳を持ったまま面の最後にいる福引男に背を向けて、パンチやキックで波動拳を撃つと時々ゾルダンの「いいかげんに…」のセリフが聞こえる（最後までは聞こえない）。
また、同様にアイテムの無敵を取って、その効果の持続している間にパンチやキックをすると、今度はわや姫の「あなたの負けよ」が聞こえる。後者の方が難しい。
（大阪府・大蔵博志君）

びっくらめーしょん 115

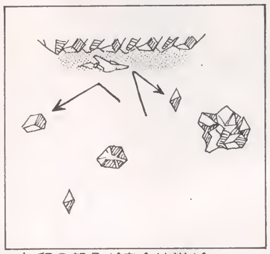
●意味無し技
チェイスH・Qまたはフルスロットル（両方共タイトー）で、クラッシュ時にステアリングを切りっぱなしにしておくと、切れ角が異常になってしまう。（クラッシュ後の再スタート時にはタイヤが平行にもどるため。）
（石川県・表英昭君）

びっくらめーしょん 116

●隠し技
ロストワールド（カプコン）で、2P同時プレイで1Pがワイドショット、2Pがバルカンのサテライトを買い（それぞれつかいこなせない武器で、ローリングスイッチを連打しないと弾を撃つことができない）、2人が重なれば特大のワイドショットが撃てる。このワイドショットは、敵を貫通することができるが威力は弱い。
（宮城県・佐川彰教君、茨城県・横須賀憲一君）

びっくらめーしょん 117

●玉置浩二
グラディウスII（コナミ）で、結晶地帯の図の位置には結晶が飛んでこない。他にもあるので探してみよう。
（宮城県・PGPIRAAのゲームなかま君）



▲矢印の部分が安全地帯だ。

びっくらめーしょん 118

●大道芸
グラディウスII（コナミ）で、2・3・4・6面で出てくる編隊の出現位置に、フォースフィールドを付けた自機を合わせると、フォースフィールドをけずらずに編隊を倒すことができる。
2周目以降だと、打ち返し弾でけずれてしまうぞ。
（広島県・EOS宮地）

驚異現象の発見のコツは、普通のプレイでは発見する確率は低い。死を覚悟して行動すると、意外な発見があるかも。
また、最終面では結構デバッグされてないことがあるので探すかいはあるぞ。
あとは、注意力と観察力だね。

憧れのビデオゲームを君のもとに！

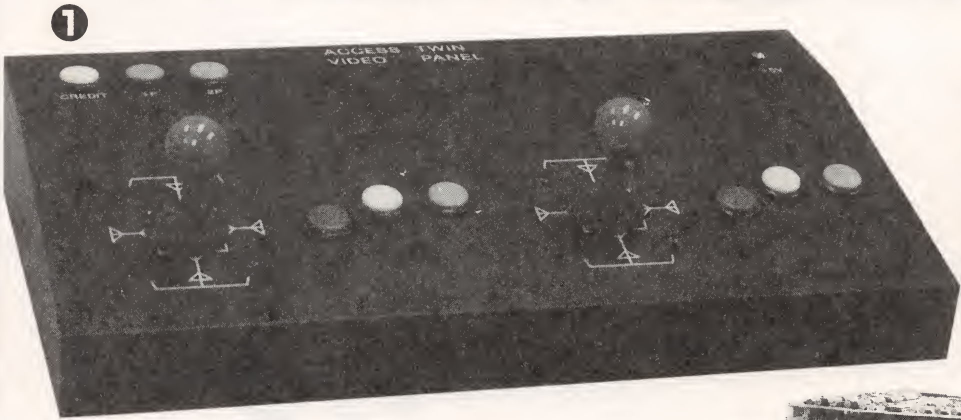
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

①



①ACCESS-TWIN

■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。

②



②TVG-P　40×40×45(cm)

ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

③ZERO-ONE

16.5×26(cm)

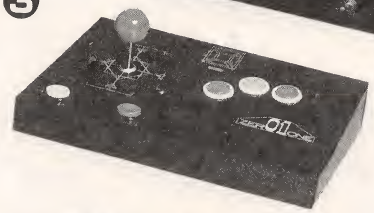
④PCB

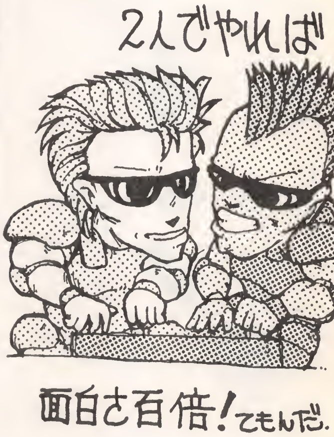
多数在庫あります。

⑤テーブルゲーム機

14インチ、18インチ

③





●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス

G12係

☎(0425)36−7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8−62−5

ゲーメストアイランド なんだーーゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

おやじに。暴力は悪かったけど ぼくを信じてほしかった…

7月の中旬、宿題にも手をつけず、某ゲームセンターでサラマンダをやっていました。この時は4面で死んでしまって、店を出て家に帰りました。（今思うと、その時たぶん後ろで監視してたんだろうな。）

家に帰ると、両親が僕を座敷に呼びつけました。なんだろうな？ と思っていくと、例によって「座わんなさい」

なんか悪いことしたかな？と思ってると、父が「何故ゲームセンターなんか行ってた!!」

以前みつかった時に、「ゲームセンターはもう悪い所じゃなくなっている」と反論したし、自分の意見は全て言ってあるので、今さら言いあいをしても同じことだと思い、気のすむまで一方的にしゃべらせていました。

そのうち、とんでもないことを親が言ったのです。「ゲームばかりやっていると、いずれはギャンブルに走るようになってしまうんだ」……この言葉に僕の怒りの度合が「ムカッ」から「カッ」になって、僕は父のホホを思いっきり殴りつけてしまいました。

これまで小言で「カツアゲするようになる」とか「親の金を盗むようになる」とかいうのは、耳にタコができる程聞きました。

つとめて冷静に聞き流していましたが、こんどばかりはそうもいきませんでした。

親に手を出すという最低の行為は、その時が最初で最後だったと思います。

父は若い頃、柔道4段の腕前だったので、自分の肉体は武器になると思ったのでしょう。近くにあった目覚まし時計で僕の頭を殴りつけました。手かげんしたんだろうけれど、頭が切れて血がたれました。

状況が一変したことによって母はうろたえましたが、父が「早くタオルを持ってこい!!」とどなりつけると、あわてて転がるようにタンスへと走っていきました。それから父の車で近くの病院に行き、6針の手術をしました。

とりあえず2日程入院して、その間に父が見舞いにきて、こんな話をしてくれました。

「えいじ。ちょっと殴りすぎた。悪かったな。実は父さんの会社の同僚の友達に競馬、パチンコ、かけマージャンをやって山を2つと家と畑を売ってしまった人がいるんだ。その話を聞いて、一度足を踏み入れるとずるずるとハマッて、やがてはギャンブルに走ってしまうんじゃないかなと思って…。でも、えいじが殴ったのももっともだな。好きでやっているゲームをギャンブルあつかい。しかも親がそんな風にみたら余計腹が立つのは当然だな。

親の目から見れば『たかがゲームに何故そんな』と思うが、でも思い返してみると、父さんだってメンコとかベーゴマとか竹馬をやっていた時があった。でも親はそれを見て『悪い』なんて言った事は一度もなかったし…。子供の事をわかっていたんだろうなぁ」

「父さん、手を出したのは悪かった。でも、ギャンブルはお金を得ることもあるだろうけど、ゲームはそんな事はない。弾を撃って敵を倒して、先に進めば当然強い奴が出てきて難しくなる…。

全部の敵を倒して、最後まで自力でいった時は涙が出る程うれしいし、そのゲームが最後までいったら、次は他の機種に挑戦する。最後まで行けるゲームばかりになったら、新しく出たゲームをいかに少ないお金と時間で解きあかせるか、とか…。挑戦することはたくさんあるんだよ。

大人になってからでも、ギャンブルに走るといっても、僕の買っている雑誌（ゲーメスト）を作っている人達は誰もそんなことはしないし…。

結局は、たとえゲームだろうがギャンブルだろうが、自分の経済力の範囲なら誰も文句は言えない。使うお金が悪いお金じゃなければいいと思うよ。

父さんも、これから僕がゲームに行く時はついてきて、店の子供たちを観察してみたら？ みんなお金を湯水のようにつかってる訳じゃないんだから。お小遣いは何千円程度で、その中でやりくりして、足りなくなったらアルバイトをする。アルバイトは自分で働いて得たお金だから、もったいなくてパッパとつかえなくなる。なかなか世の中って、うまくできてるもんだと思うよ」

「よく分かった。これからは話し合いはお互いの意見をよく聞いて、感情を逆なでするような事を言ったりせずに、ゆっくり時間をかけて話そうな」

「父さん、ごめんな」

「ん……」

僕は親との話し合いをうまくできなかったけど、みんなはちゃんと言葉でけりをつけてください。親に隠れてコソコソ（ゲーセンに）行くよりも、堂々としてた方が足どりが軽いぞっ!!

（広島県　えいじ君）

★テレカ送ります。



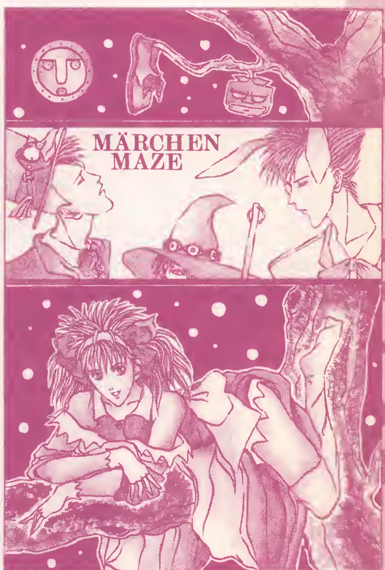
←（埼玉県　しばた君の友人君）★皆さんも甘い言葉とかわいい子には気をつけよう!? テレカあたり。

ゲームの世界

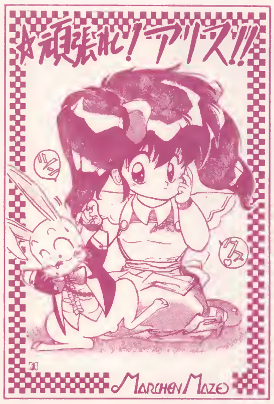
ふれあい

私も女の子だからって
ゲーセンで差別された経験があります。
でも私はメゲてはいませんよ。
B-JAXさんも私と同じように
店員さんと仲良くしたり、
コミュニケーションノートに
参加したりすることから
始めてみたらどうでしょうか?

——三重県　緑七辻さん



↑(北海道　玉葱消防団君)★ペンネームを改めての登場。世界をつくっているのがよいですね。



↑(大阪府　W-おおま君)★アリスもうさぎもカワイイ♡　テレカあたり。

ぶたさんに魅せられた私と彼からペア・ゲーマーのみなさんに

ゲーメストの皆さん、こんにちは。ごく普通のデパートガールだった私は、弟と彼の影響で自らもゲーマーとなってしまいました。

そのきっかけとなったのが「ぶたさん」でした。私は弟の勧めで彼に「ぶたさん」をさせてみたのですが、そのうち私の方がぶたさん達のかわいらしさに夢中になってしまったのです。今では2Pでネーミングを上から下まで「YAS&YUK」に入れ替えるまで、ぶたさんをやめられない体になってしまいました。

(彼の名前が靖なので…)

ただ、まだゲームビギナーの私はあまり戦いには参加せず、いつも画面の隅っこで「伏せ」をして、彼に面クリアしてもらっていました。(そして、ぶたたたきげーむの時だけ元気になるのです。)

ある日、初めて2人同時にみらぁぶた面にたどり着くことができました。私がいつもどおりに伏せると、みらぁぶたの様子が変なのです。じたばたと動くのですが、一向に前に進めないのです。そして私が伏せている間に、彼は金縛りにあったみらぁぶたに次々と爆弾を投げつけ、あっという間に面クリア。めでたく幻の「ざ・ですまっち」を行なうことができました。この発見のおかげで、私達は必ずどちらかがチャンプになれるようになりました。

私も昔は多くのカップルと同じ様に、ゲームセンターに行っても「彼が行ない、彼女は見ている」というパターンだったのですが、やはり一緒に行ったからには、自分でもやってみないと、ゲームのおもしろさはわからないですね。彼との理解も深まると思いますし。

ゲーメスト読者の皆さんで自分の彼女がゲームに理解が無い、とお困りでしたら「ぶたさん」とか「メルヘンメイズ」みたいな、かわいいゲームを彼女に見せてあげると良いと思います。で、彼女にゲームってこんなにかわいくておもしろいものなんだってわかってもらい、自分でもしてみたいって気持ちにさせたらもうしめたものです。あとは2Pで心ゆくまで楽しみましょう。

ただ、バリバリのシューティングやアクションの楽しさを、いきなりわからせようとしないようにして下さい。ハードなものにはすぐには馴染めませんし、へたをすると拒否反応が出てしまいます。

あと、彼女と自分のやりたいゲームが違っていた場合、2Pをする必要はありませんが、隣で見ているようにはして下さい。間違っても「じゃ、おまえがこれやっている間、俺、別のゲームやってるから」などと言って、立ち去らないように。何のために2人でゲームセンターに来ているのかわからなくなってしまいますから。(私はこれでケンカ別れしかけました。)

以上のことに注意していただければ、彼女とあなたの楽しいゲームライフが待っていると思います。がんばって下さい。

P・S　新宿のキャロットさん、どうか「ぶたさん」をいつまでも残しておいて下さい。25歳と28歳の、私と彼の遅先きの青春なんです、あれは。

(千葉県　尾崎由貴さん)

★ほほえましい。うーん、こういうのをぶたも食わぬ仲というんでしたっけ…。(ゴメンナサイ)

いきなりくいず

Q 次のキャラクター名、
およびゲーム名を答えよ。

①：手、足、首がのびる人気キャラ。
②：自機を操作すると背景が回る戦車ゲーム。
③：３画面ゲーム第２弾。
④：フォースの使い方が勝負を分ける。

A おこたえ

1)怪物くん
2)SENJYO
3)TX1-V8
4)スターウォーズ

正解数が…
0：あなたは普通です。
1：さてはあなたは一般人。
2以上：変態を自覚しなさい。
(奈良県　JR闘械君)
★イジワル!!



↑(埼玉県　藤原ひさし君)
★シータ姫を描いてくる人って少ないんですよ。



←(神奈川県　姫氏一人君)
★エキストラステージはもう体験したかな!?

私はゲーセン・バイトギャル 一度お店にいらっしゃい

☆みなさんこんにちは。私は関西大学正門前通りの「チャレンジャー」というゲーセンでバイトをしている女の子です。今日はちょっと「チャレンジャー」の店の紹介をさせて下さいね。

関西大学正門前通りにはゲーセンがずらっと並んでいますが、なんてったってチャレンジャーが1番。入口すぐのところにあるファイナルラップはいつもすごい人だかり。ファイナルラップ8台並んでいるのは自慢です。

あともう1つ自慢できるのがビリヤード場。雰囲気がすごく良くって、おまけに安い。その人気は衰えることがありません。

客層はやっぱり関大生が多いけど、みんなみんないい人ばっかり。気軽にアルバイトの私たちに声をかけてくれます。声をかけてくれるって言ったって、軟派とかそういうのじゃなくって、店を出る時に「バイバ〜イ」って手を振ってくれたりとかね。

とにかくアットホームな元気で明るいゲームセンターです。(今日こうしてゲーメストにお便りを書いているのも、常連の×君が私にゲーメストを見せてくれたからで、私生まれて初めてこの雑誌を読んだけど、なかなか面白いですね、これって。)

チャレンジャーでのバイトも始めてから4ヵ月。時々ゲームをながめてて、つい仕事を怠っちゃったりと失敗もあるけど(だってメルヘンメイズってとってもかわいいんだもん)もうちょっとバイト続けるつもり。だって、まわりの人がみんないい人だもん。このバイト楽しいし。

みなさん一度チャレンジャーに遊びに来て下さいね。私たちアルバイト生が笑顔でお迎えします。「ゲーメストを見たよ」なんて声をかけてくれたりすると、とってもうれしいんだけどなぁ。じゃあね。

(大阪府 眠れる㊍の美女さん)

★バイトはまだ続けていますか? 皆さんも関西大学方面に出かけた際にはぜひ立ち寄ってあげてくださいね。

ゴミの捨て方も分からなかった 私はゲーマーの資格がない?

☆ゲーメスト編集部のみなさん、はじめまして。私はゲーム歴6年の中3の男です。先日、私がゲームを始めて以来ゲームプレイ生命にかかわるほどの大事件がおきました。

それは私が某デパートのあるメーカー直営屋上ゲーセンに友達3人と行ったときのことでした。このゲーセンは、いわゆる家族で楽しめるプレイランドで、そこにはメダルゲームが沢山あり、お菓子をすくい取るゲームもありました。

私と友人3人はその「お菓子すくいゲーム」に燃え上り、持ちきれない程のお菓子を手に入れ、近くのベンチでその「戦利品」を食べていました。

その時、お店の人と私達の間に、アクシデントがおこりました。

お店の人:おい、お前ら、これは何だ!

友達3人がゴミを捨て、それがゴミ箱に入らず、ちらかってしまっていたのです。

友達A:はっ、これってなに?

店:これだ、このゴミだ! 何でこうなっているんだ。

B:知らないよ。俺がやったんじゃないもん。

店:そんなわけないだろ! さあかたづけろ!

C:俺これ知らないもん。

私:…C、おまえだよ。

そう言うとA、B、Cはしぶしぶゴミを拾って、ゴミ箱に捨てました。時間にするとたった10秒弱ぐらいでしたが、私にとってはものすごく長く感じられました。その店の人が本当に怒っている目をして私をずっと見ていたからです。その目は私に「おまえら、それでもゲーマーか! マナーも知らないのか!」と怒鳴っているかのようでした。

その後私達はその場を去り別の場所で話しました。

A:なんだよ、さっきのヤツ。ふざけんなよ、ちくしょー。

B:そうだよな。ゴミ集めは自分の仕事だろうが。

C:今度、追いかけてぶっ殺したろーか!

などと、とんでもない会話をしてました。

友達3人は店の人をきらいになっていましたが、私はそんなこととは別に、自分の行動がはずかしくなりました。

いつもゲーメストを読んでマナーの話がでると、「あっ、そうだよな」とか思って、マナーについては最大限守ってきたつもりでした。でも、この事があってから、私は「自分はゲーマーとして最低なやつなんじゃないか」と思うようになりました。

マナーを守ってないやつがいると、そいつに注意していた私でしたが、そんな私が身近かな友達のマナーに、それどころか自分のマナーにすら気付いていなかったのです。そんなやつゲーマーの風上にもおけない恥ずかしいやつです。

これ以来、私はゲーセンに行くのをやめてます。マナーが守れない自分はゲーマーじゃないからです。ほんの少量のゴミの問題ですが、この事件は私のゲーマー生命を止めるかのごとく、私にのしかかってきています。

私はどうすればよいのでしょうか? マナーはゲーセンの基本的なルール。それが無いやつはゲームをプレイする資格がないのでは…。編集部の皆さんはどのようにお考えですか。たった少しのマナー。それがゲーセンには大切なのです。

(千葉県 井上龍二君)

★ゲーマーのマナーというよりは、社会生活を営む上でのマナーの問題ですよね、ゴミを捨てるってことは。でも、井上君。そんなに悲観しないで。次からは気をつければいいじゃない。誰も君にゲーマーの資格がないなんて思わないよ。(反省してるんだし)テレカあたり。

今月のおめでたい方

ああ感ちがい

☆ある日僕が友人Y、S、Tと一緒に、ゲーメスト10月号のゲームバカ度チェックをやっていた時のことです。

ちょうど⑨番にさしかかった時、僕は何を感ちがいしたのか、「障子を破って…」の障子(しょうじ)をPIIのショウ子とまちがえて読んでしまい、「ショウ子を破って(ショウ子に勝って…スッポンポン)手を出し(想像におまかせします)触手と言ったことがある」(解度不明)と読みとってしまい、思わず「そんなうらやましい奴がいるのか〜」と叫んでしまいました。

……突きささる3人の6本(?)の視線。この瞬間、僕はいっぺんに3人の友人を失いました。

(東京都 ドグマNo.008君)

★君の頭の中には潜在的にショウ子ちゃんが居ついているようです…。



↑(兵庫県 なたねあぶらさん)★くの一の瞳は何を見つめるのか!?



↑(大分県 1億玉砕たてぴー君)★そうか…投げてくるのはちくわだったのか…。

ゲームは バクハツダっ!!

ついにグラII1周しました。巷では10周以上する人もいるのに…と思われるかもしれません。でも10周も1周クリアも感動することに違いはないと思います。

広島県 CAB・TOMO君

初号は倒せない? 高くツキました大感違い

☆某月某日、彼はベラボーマンをやっていました。彼は18面でゾルタンに頭をけられて終わってしまいました。

そこで彼は事前に両替してあったお金を入れて、コンティニューをしまくって32面まで行きました。ところが彼は大いなる誤解をしていたのです。「初号は倒せない」と。(永パ防止キャラは倒せない事が多いから)

彼は初号を倒さずに、固いB.ベラボーを倒し、爆田博士の所まで行きました。しかも彼は爆田博士の弱点を知らずに、胴体を攻撃していました。彼が弱点をみつけた時には、コインはもうありませんでした。(ちなみに、コインは18枚ぐらいあって、その内32面で10枚ぐらい使いました。)

その後、彼はゲーメスト8月号を読んで、初号を倒せると知って、驚きのあまり麻雀ゲームしかやらなくなってしまいました。

P・S 実は彼とは自分のことです。(ちなみに、僕は普通ほとんどコンティニューしません。今ではゲーメスト9月号を参考にして1コインクリアをめざしています。(もうすぐ!)

(宮崎県 大呆けの亜沙神君)

★もう1コインクリアはできたかな? しかしナムコの場合、永パ防止キャラが倒せるゲームも多いようで…。

笑わずに聞いて! 私のゲーセン体験

これは、私が都心のゲーセンへ行ける数少ないチャンスの日に、ムリヤリ友人をひきずって出かけた時の出来事です。

その日は私の会社が休みの日(学生にとっては平日)で、午前中の人が少ない時間にプレイしようと早い時間にゲーセンへ向かいました。行ってみると、やぁやぁすいてる!

「わーい」私は喜んで、さてどのゲームからプレイしようかなーわくわく♡と店内をウロウロして、結局「ファイナルラップ」を友人とやる事にしました。

ところが、ファイナルラップのイスに座わり、コインを入れた時「ちょっといい?」と中年のおばさんとおじさんが背後に立ちました。「ちっともよくねーんだよ」と思いながらも、私と友人は「はいっ」と、にこやかな笑顔をみせて返事をしました。

すまと、おばさんがやおら警察手帳を出して「今日は何?」と聞くので(げっ補導員だぁッ!)と私は一瞬とまどいましたが、平気々々。定期券を見せて、「社会人です」と言うと、おばさんは(しまったぁ、まちがったぜィ)というひきつった顔をして「ふーん××に住んでるの」と定期の地名をあたかも知ってるかのようにたずね、そのまま去って行きました。あーよかった。

でも私も友人も、はっきり言って中学生にしか見えないんです…次回からはもっと大人に見えるカッコをしないとだめなのかなー…。(余談ですが、その日ギャラクシーフォースで目立って、恥ずかしかった時にも「あの女の子中学生だよ」とまちがえられました…。うっうっ…どうして!? どうしてなの!?)

(東京都 秋山基哉さん 18歳)

★あー愉快ユカイ。テレカあたり。

神様セタ様お願いだ PIIビデオを出しなさい!!

☆その日、行きつけのゲーセンからスーパーリアル麻雀PIIが消えた…。この時私は腸をねじ切られ、胃をにぎりつぶされたような怒りと悲しみを覚えた。

私は顔なじみの店長に猛烈に抗議したが、「インカムの面で他の機種にかえた」と言われてしまい、それ以上何も言うことはできなかった。

思いおこせば、私とPIIが出会ってからはや2年。こりゃーサギだと思いつつも、楽しんでいた。その間の投資額は5万円を越す(一部から「まだ甘い」の声が聞こえそうでこわい…㊙)と思われる。それほど私にとっては最高のゲームだった。そのPIIを消してしまっていいのか!?

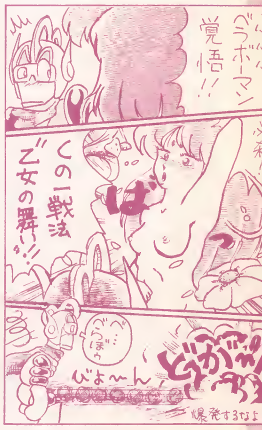
そこで私の提案。「SETAさん、このゲーム史にさんぜんと輝き、後世に語り継がれるであろうPIIをVIDEO化して、世に残すべきではないでしょうか! このまま消えていかせるのはあまりにもおしい!!

(福岡県 正直トマス君)

★……。(思わず絶句してしまう㊙)



↑(鹿児島県 藤原景清君)★怨念がこもったような甲らのヘイケガニもこうなってしまえばギャグですなあ。



↑(東京都 みのやみのる君)★お下劣…。

↓(茨城県 Siva君)★カブキーZのイラストとはしぶい…。





→(東京都 K^{2}君)★最後の忍道。エンディングはなかなか良いぞ!!

あなたのゲーム自慢度（イヤミ度）ちぇっく

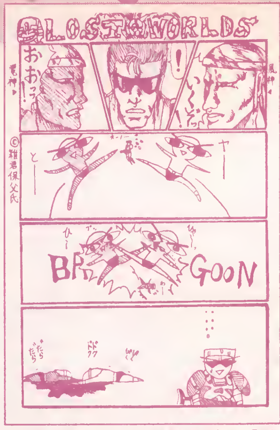
以下の質問に〇×で答えて下さい

①：ゲームをクリアして、誰もエンディングを見ていないのに気付き、わざとらしくセキばらいして注目されようとした。
②：人から教えてもらったコマンドを友達に自慢した。
③：ゲーセンに行くと必ず金をみせびらかす。
④：自分がクリアしたゲームを他人がやっていると、高慢な態度で見る。
⑤：あまり知らないゲームでも知ったかぶりをする。
⑥：２人同時プレイをすると、片方の人に必ず悪口をいう。
⑦：ゲーメストなど俺に必要はない。（僕は違う）
⑧：得意なゲームで死ぬと、必ず言いわけをする。
⑨：２人同時プレイで先に死んでも言いわけする。
⑩：自分の栄光のために「このゲームクリアした」とウソをついたことがある。
⑪：ハン、フッ、ケッ、などのセリフを、人に聞こえるようにゲーセン内で言う。
⑫：ゲームをクリアしても何コインかかったか言わない。
⑬：ＰⅡだＰⅢだとか言っているが、実はマージャンを知らない。
⑭：最近むなしさを感じた。
⑮：両替したお金をサイフでなくポケットに入れる。

〇の数が……

15……日本一はあなただ！（イ〇ミタイプ）全国のゲーセンを歩きまわってください。
14〜11…日本二は（たぶん）あなたよ♡（ス〇オタイプ）県内のゲーセンを歩き回ってください。
10〜6…やるっきゃない（スチュ〇ーデス物語）市町村内で歩き回って実力をつけましょう。
5〜3…復活可能です。家でゲーメストでも読みましょう。
2〜1…まぁそんなに悪くないでしょう。
0………清く正しくゲームを愛するお方。

注：各地で自慢する時は、相手をよく見てからにしましょう。
（千葉県　H・T・B・S・N・HAHA君）
★13番が〇の人が多かったりして…。



↑（東京都　天帝川名景清君）★「雷神と風神をなめてかかるんじゃねぇ」…これならなめてかかってもよい!?



↑（奈良県　ラメキオ君）★いい迷惑のシモンでした…。

パロディゲーム大集合

3カ月も休んでいると㊗の頭もボケ気味。休みボケをふっとばすくらい笑わせてくれーい!!

グラⅡオリンピック開幕!? GOFER THE GOLD

by KOMANI & TAIKO

☆地球のソウルオリンピックにちなんで、惑星グラディウスでもオリンピックが開かれるぞ。種目は次の４つだ。
〇100mダッシュ…ボタンを連打してクラブを走らせろ。クラブがトロいのでツライ。
〇水晶よけ…スピードアップ５段階で水晶をぬける。反射神経が必要。
〇ハードル…ジャンプモアイを操作して、ハードルを越えていこう。（足がないのになぁ…）
〇３周目４面復活競技…見ての通り。かなりツライぞ!!ガンバレ!!
（長崎県　ハコテンのコンペ君）
★モアイはイオンリングでハードルを全部倒してしまうのだろうから、競技らしくならないかも？　梅だい。

がんばれエレベーターガール!! パワーリフト

by SECO

☆君は某一流デパートのエレベーターガール（？）になって、１秒でも早くお客様を目的の階に運ぶのが使命だ！途中に出てくるスピードアップアイテムを１個でも多く取って、早く早くお客様を連れて行くんだ！
パワーアップは３種類。
●エレベーターの上下スピードが速くなる（15段階）。
●エレベーターのドアの開閉スピードが速くなる（５段階）
●待ち客のいない階を自動的に感知して、通過する事ができる様になる。
ちなみに、これは体感ゲームであり、制限時間はない！ただ15速のエレベーターの上下速度に君は何秒耐えていけるだろうか？ゲームを終えて出てくると、どんな奴でもエレベーター酔いしているのはまちがいない。
（愛知県　あぷりさん）
★このコーナーで常連化しつつあるあぷりさんですが、パロゲーとしてのまとめ方はなかなかの腕前。竹でしょう。

ショート＆ショート パロゲー短編集

☆オペレーショントウフ
by　ホントー
ジャパンにあるという伝説の秘食「豆腐」を探し出し、その場で食べれるという体感グルメゲーム。

☆ゲ・バラバラ
by　エースNK
急げ！　体についたダイナマイト100個を10秒以内に取りはずせ！　究極実感体感ゲーム。

☆スペース針屋
by　ウガーッ
針をふるえば世界一!!　のハリヤーとなり、多くの人々を刺し殺せ！（おいおい、治療するんじゃないのかね…㊗）
経絡秘孔を突ける新感覚体感ゲーム。おあちゃちゃちゃあ!!（ちと古いかな？）

☆ハテナ？
by　エースNK
その名の通り全くわからないゲーム。今だに全貌は明らかではない。プレイするたびにわけがわからんゲーム。

☆A-JAXカード
by　大波
☆いかなるキャッシュカード用金庫でも開けられるというA-JAXカード。それをめぐるドロボー達の愛と感動の争奪戦シューティングゲーム。

☆ストリートファイガー
by　キムコ
ディグダグへの復讐に燃えるファイガーが新必殺技「扇風拳」をひっさげて帰ってきた。熱血拳法ゲーム。
P・S　このすべてのパロディゲームをB-JAXさんにささげます。これを見て元気を出してもらえばいいなぁ、と思っています。
（愛知県　りあき君）
★最後の追信が泣かせます。思わず松のテレカ当たり…と言いたいところだけど、メインのパロゲーは中の上といったところ？　竹です。ゴメン。

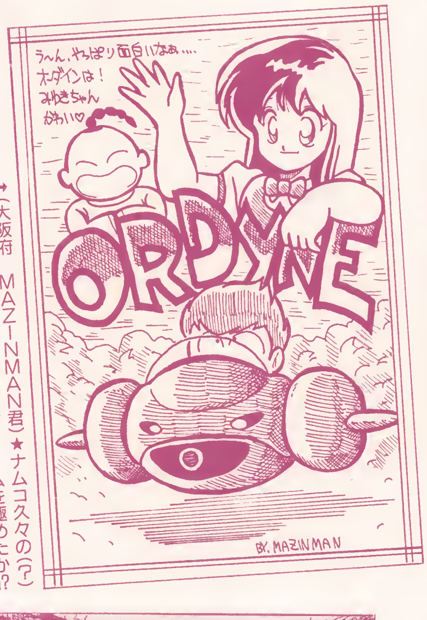


←（神奈川県　ういざぁどりい君）★そーだよなー。嫁さんにするんならこんな娘だよなー。

こちら こだわり 派

夏休み前、私はあるゲームメーカーのバイトの面接をうけたのですが、「ああ、〇×大の子ね。お宅の子、前に使ってたけど遊ぶし遅刻するしダメ」と落とされました。割とそのメーカー好きだったので、がっくりきました。

——富山県　みるるあーが



➡（大阪府　MAZINMAN君）★ナムコ久々の(?)コミカルシューティング。君はドリームを極めたか!?



➡（茨城県　虎気功あんく君）★妙に子供達の体形がよい…。やはり修業しているのであろーか!?

メンテナンスにはうるさい私。どうせやるなら楽しくプレイしたいのです。

☆僕は、ゲームが好きな故にゲームに関する不満を人一倍抱いている1人のゲーマーです。

あるとき近所のゲーセンのうちの1軒に、ベラボーマンが入りました。どうせここも…と思いつつ見ると、「故障中」…入荷と同時に故障か、と半分呆れて帰りました。

数日後行ってみると、一応直ってはいたものの、画面が異様に暗い。そのため、海底や忍者屋敷等では障害物や迷路の形状がまるで判らず、見にくいことこのうえないのです。

好きでもないゲームならともかく、自分の好きなゲームの1つで、しかもあれだけひどい状態を放っておくわけにはいきません。相手が相手だから、無駄だとは判っていましたが、数日後その台を直させることを決行（?）しました。

しかし、その店の定員の1人に言ったところ、僕の言葉が終わると同時に「直せないよ」と一言だけ（本当に一言だけ）言って行ってしまいました。まるで客の意見など全く聞く耳持たんという様な態度で。

呆れて怒る気にもなれなかったので、その日は帰りましたが、次の日別の店員に言ってもやはりはっきりと拒否されました。直すどころか、これで迷惑している客もいるんだという事も解ってもらえなかった様です。これ以上何を言っても無駄だと思い、溜め息をつきつつ店を出たのでした。

明らかにプレイに支障をきたす程なのに、なぜ直せないのでしょうか？　映像調整の仕方すら知らないのでしょうか。誰も言いにこないからと、台の異常に気付いていながらそれで平気で客から金を取るとは…。そしてこういう店に限って「文句があるなら来るな」と、思い上がったことを言うんですよね。

更に不思議なのは、そんな台に平気で金を出す客が多いという事です。自分がやってる台の異常や故障を店に訴えるところか、不満にすら感じないなんて。「俺の金でやってるんだ、ほっとけ！」と言われるかもしれませんが、悪い店を更に悪くするのはそういういい加減な客達なんですよ。店も店ならプレイヤーもプレイヤーです。

僕はこういう事に関しては、好きだからこそ誰よりもうるさいんです。特に操作性については敏感で、プレイしてて操作性が悪いと腹が立ちます。あまりにひどい場合は店員に言うか、言っても直してくれなかったり直してくれそうにない場合は、その台（または店）ではもうやらないようにしています。

ゲームは楽しくとは言っても、偽りの楽しみなどいりません。店のいい加減な態度と妥協してうわべだけ楽しんでも、店が付け上がって余計に悪くなるだけです。もっとも僕1人だけそうしても変わり者扱いされるだけでしょうが。僕は自分の考えを人に押し付けるつもりはありませんが、それでも僕は自分のポリシーを守り続けるつもりです。

（神奈川県　向田英昭君）

★メンテナンスに関しては、このコーナーでも度々話題にあがりますが、向田君の言うように、同じゲームならば最もやりやすい状態でプレイしたいもの。私だって大好きなゲームの操作系がこわれてたら悲しくなっちゃうもんね。



↑（兵庫県　さーむら君）★景清を待ちうける2人。こうして見るとなかなか渋い。



➡（大阪府　禁ゲーム中のかたゆすな君）★あとしばらくですが、またお相手させてください。テレカあげます。うるうる（うれし涙）

カラーテレカデザインコンテスト応募要項!!

49ページから始まるカラーイラスト特集は見てくれたかな？　さて、いよいよこの中からテレフォンカードのデザインとなる絵が選ばれるわけだけども、どれもこれも力作揃いで編集部の手にはおえないっ!!と・いうわけで、例によって**読者選考**でいきたいと思います。アンケートハガキを見てくれ！

コンテスト選考用の回答欄に、このイラストのテレカがほしいぃぃっ!!という作品の番号を、**3つ**だけ書いて、送ってね。左はじの二重ワクの中には、その中でイチバン欲しい作品の番号を入れてちょうだい。最終的に採用されたデザインを支持した人の中から1枚につき5名、**計25名**にそのテレカをプレゼントするぞっ！

さらにさらにっ、応募してくれた人全員の中から、バインダーとテレカを各5名にプレゼントッ！　どひ――こいつぁ秋から景気がいいねえ！　へへっど～もっいいかおしてるねぇ。(意味不明)ほんではバカスカ山のよーな応募をお待ちしておりますぞ!!

PCエンジンをアーケードゲームと比べるなんて野暮じゃない？

☆私は7月号P55の「PCエンジンゲーマーよR-TYPEの偉大さを知れ」の記事を読んで、今のゲーセンゲーマーの考え方をありありと見たような気がしました。あの様な考え方は、ゲーセンゲーマーの中では、今や当たり前の様になっていると思います。

誇張して言うと、ゲームセンターにあるゲーム以外はゲームではない、という様な考え方としてです。これは言い過ぎですが、似たような意識が皆さんにもあるでしょう。言い方を換えれば、家庭用ゲーム機のハードは、当然業務用機に比べると落ちます。しかしその事が感じられるのは、皆さんがアーケードゲームからの移植ゲームを見た時ではないでしょうか。例をあげるとアルゴスの戦士、サラマンダ等です。

アーケードで好きだったゲームの移植ものを期待して買ってきてみると、全然違っているので失望し、家庭用ゲーム機なんて駄目なんだと思い、馬鹿にするようになってしまったのでしょう。

確かにファミコンユーザーやPCエンジンユーザーは無知なところがあります。ゲームセンターに来て「あー、これビックリ〇ンの真似じゃん」とか「ゲーセンにもR-TYPEが出たらしいよ」「でもまだIIは出てないんじゃない」とか、アウトランを見て「これハイウェイスターの真似じゃん」などとアホな事をのたまっていく人もいます。

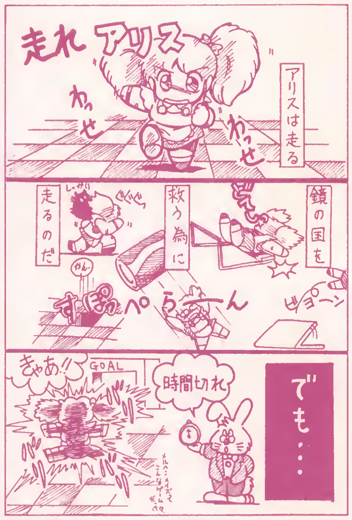
確かにそれは僕から見ても「バカじゃん」としか思えませんが、無知な人にばかにされたからって、対抗してばかにしかえすのは間違っています。

家庭用ゲームでハード的に見劣り、聞き劣りするものでも、アーケードゲームを知らなければ、良いゲームは楽しく遊べます。それに、家庭用ゲームは確かにアーケードゲームを真似たりしていますが、アーケードゲームも家庭用ゲームから良いところを取り入れたりしています。

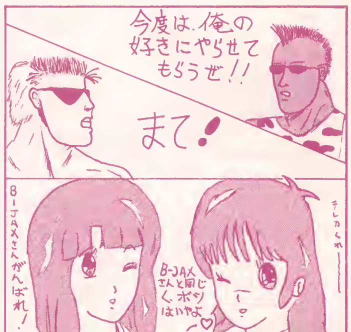
ゲーセンゲーマーもゲームを愛する人達であるはずです。ですから一概に家庭用ゲームは駄目だ、などとは思わないでください。それに良く考えてみれば、ゲームセンターのゲームはあなた自身のものではないし、ハードの上限も無いのです。比べるのは野暮だし、自分のもののように考え過ぎてはいけないと思います。

（千葉県　田中雅之君）

★皆さんのご意見は？



↑（北海道　Pop Off君）★やはりメルヘンメイズはメ〇ロクロスに通ずるものがある…。



↑（静岡県　カミカゼ・ZAC君）★確かに…。

ちょっとそこのあなた！こんなゲームで叫んでいませんか…？「波動拳!!」

・これはうなずける編

①：功里金団……もちろん「グーチョキ波」を出す時。

②：虎への道……「虎気功」を発射する時。

③：妖怪道中記……気合を最大にして発射するとき。

④：R-TYPE……エネルギーをフルゲージまでためて波動砲を発射する時。

⑤：メルヘンメイズ……1番大きいシャボン玉を発射する時。

⑥：獣王記……オオカミに変身し、火の玉を発射する時。

・ちょっと苦しいかな編

⑦：ベラボーマン……波動弾を取りボタンを思い切りたたく時。

⑧：バレーボールゲーム一般……アタックで相手チーム選手をふっ飛ばす時。

⑨：ドラゴン忍者……気合をためてパンチを出す時。

⑩：アサルト……グレネード弾を発射する時。

⑪：1943……メガクラッシュで津波を出す時。

⑫：ディグダグ……岩の下に多く敵を集めて一気につぶす時。

ちなみに、私はこれらのシーンが現れると、自分がやってる時、他人がやってるのを見てる時にかかわらず「波動拳!!」と叫んでしまいます。

（宮城県　小林浩安君）

★「ここまで来るとはなんとマニアじゃ!!」後半はかなりキレてますが、自分が不利になった時、アクションつきの「波動拳!!」の一言でごまかしてしまう程でないと、まだまだ甘いでしょう。ふっふっふ…。



←（栃木県　倉井俊行君）★意味がわかんないんですけど…!?

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮下さい。

売ります

☆ビデオゲーム基板、怒号層圏（説明書、パネル付）を5000円で。まずはWハガキで。
（〒173 東京都板橋区板橋4－6－1－1309 竹田充）

☆ビデオゲーム基板、スーパーリアル麻雀PII＋専用コンパネを35、000円で売ります。結線済、マニュアル付、新品同様です。Wハガキで連絡下さい。
（〒791 愛媛県温泉郡川内町南方2501 菅野好昭）

☆ゲーム基板、源平討魔伝を3万～3万5000円位で。20インチテーブル筐体にドルアーガの塔＋新品ペアパネルをつけて2万5000円で売ります。往復ハガキで連絡を。なお、源平を希望の人は希望の値段を書いて下さい。
（〒392 長野県諏訪市豊田385－1 宮阪真樹）

☆ゲーメストのバックナンバーNo.1～No.25まで（各5冊あり）、セガGMVOL1、2、タイトーGMVOL1、ナムコVGM、ナムコビデオゲームグラフティ、ナムコットゲームアラモード（以上全てLP）と、コナミゲームミュージックコレクションVOL1のCD、ゲームサウンドジャレコのCT、それに1943のゲーム基板を売ります。特に、買いだめておいたゲーメストのバックナンバーは、キレイですのでお買得です。希望する物と希望価格を書いて60円切手同封で連絡して下さい。（イラストや手紙を書いてくれた人優先）
（〒260 千葉県千葉市高浜6－26－2 佐藤和則）

☆セガソフト各種売ります。古いものからいろいろあります。リストを送るので60円切手同封で連絡下さい。
（〒350－02 埼玉県坂戸市元町65―1 元町第2コーポ205 土屋岳彦）

☆私用により、長年集めてきた秘蔵ゲームグッズの数々をお譲りします。詳しくはリストをお送りしますので、60円切手同封の上、左記まで（大量にあります）。
（〒635 奈良県北葛城郡広陵町馬見中2－3－10 石原満）

☆PCエンジン本体、5人用マルチタップ、AVブースター、コントローラーX1、遊々人生、R－TYPE、ワールドスタジアム、プロテニス、ワールドコートをつけて売ります。希望価格を書いて往復ハガキで。
（〒246 神奈川県横浜市瀬谷区北新28－11 林恵一）

買います

☆ゲーム基板、怒号層圏またはバミューダトライアングル（できればパネル付）を1万円位で売ってくれる方、Wハガキで連絡下さい。
（〒990 山形県山形市南原町1－3－27 吉井英児）

☆グラディウスかライフフォースのゲーム基板をなるべく安く売って下さい。希望価格を書いてWハガキで連絡して下さい。
（〒174 東京都板橋区舟渡3－16－16 鈴木秋義）

☆キョーワインターナショナルのコントロールBOX（ビデオ端子対応のもの）を2万円前後で買います。1番安く売ってくれた方には、アフターバーナーの業務用ポスターをあげます。希望価格を書いてWハガキで連絡してください。
（〒656 兵庫県洲本市上物部1丁目7－47 中川時宏）

☆ゲーメスト創刊号からNo.6までを安価で譲って下さい。6冊セットで譲ってくれた方には、スーパーリアル麻雀PIIIのパラパラ本（上巻）をさしあげます。Wハガキで連絡下さい。
（〒921 石川県金沢市大額町ル39－37 渡辺悟史）

☆ストリートファイター、ニンジャウォーリアーズのビデオ（VHS）を各2000円ぐらいで買います。送料こちらもち。
（〒989－42 宮城県遠田郡南郷町二郷字高玉10－1 小川健一）

その他

☆ビデオゲーム基板、沙羅曼蛇と、あなたのライフフォースと交換を希望します。
（〒791 愛媛県松山市谷町68－5 重見恭匡）

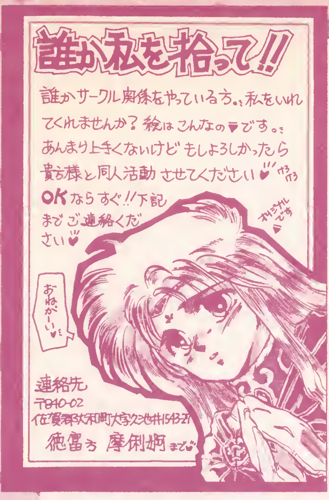
☆私のファミコン本体とディスクシステム＋ファミリーテニス＋武田信玄と、あなたのPCエンジン本体と交換してください。交換してくれた人にはダライアス3点セット（写真集、ポスター、チラシ）とコナミGM、ナムコGM・VOL1（両方CT）をつけます。Wハガキで連絡を。送料こちらで負担します。
（〒895－25 鹿児島県大口市里1910－1 元田弘樹）

☆新宿・渋谷・中野周辺に住んでいる人で、一緒にゲームセンターに行ける人、または文通をしてくれる人お手紙ください。性別、年齢は問いません。99％返事を書きます。
（〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町13 日吉台学生ハイツW407 芹沢和俊）

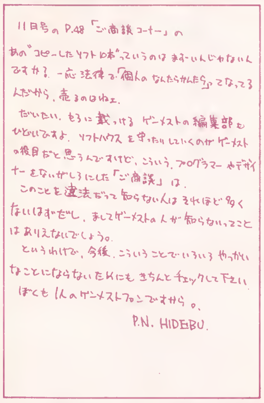
☆ゲームのサークルを作っていて、今までコミケなどに出た事がある方、お手紙下さい。こちらの同人誌のスタッフになって下さる方募集します。山口県、広島県の方特に希望。
（〒740 山口県岩国市車町1－11－6 広本全）

どうよ！もうがっけ？

――もうかってますか？（茨城県・県北の言葉―筑波学園キャロットハウス提供）






11日号のP.48「ご商談コーナー」の
あの“コピーしたソフト10本”っていうのはまずいんじゃないんですか？ 一応法律で「個人のなんたらかんたら」ってなってるんだから、売るのはねェ。
だいたい、もろに載っける ゲーメストの編集部もひどいですよ。ソフトハウスを守ったりしていくのがゲーメストの役目だと思うんですけど、こういうプログラマーやデザイナーをないがしろにした「ご商談」は。
このことを違法だって知らない人はそれほど多くないはずだし、ましてゲーメストの人が知らないってことはありえないでしょう。
というわけで、今後、こういうことでいろいろやっかいなことにならないためにもきちんとチェックして下さい。
ぼくも1人のゲーメストファンですから。
P.N. HIDEBU.

↑その通り。コピーの販売は法律違反。うっかり掲載した編集部もミス。以後気をつけます。



お便り待ってま～す

ゲーメスト・あいらんどでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキにかく場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係



（愛知県　いかせんべさん）①

ニューテレカのデザイン用にカラーイラストを募集したら、くるわくるわ、どこに隠れてたのかと思うぐらい気合の入ったイラストが嵐のよーにっ〃てなわけで、カラー４ページでドーンと大公開、読者選考といきたいっ／たっぷり目の保養をして下さい♡

だが、じつに残念なことに、ビンボーなゲーメストが無理やりカラーページをふやし、全作品一挙に大公開としたくて、夜も眠らず努力したんだけど、ビンボーというのはかなしい。

たくさんの応募作品を、なんというか積み残してしまった。力作を送ってくれたにもかかわらずのらなかった人、ゴメンネ。ケチな社長をうらんでやってくれ。

さて、各イラストについている番号はエントリーナンバーだ。この中から５枚、テレカにしてほしいイラストを読者の皆さんに選んでもらい、参加してくれた皆さんの中から、合計25名様にそのテレカをプレゼント！

応募方法は、47ページのアイランドをみてね。

――選んだのはケチな社長の共犯者：雑君保父先生・漢炎剣・栗原桃郎

カラーイラスト大特集でいっ!!



（神奈川県　ジグラット君）⑥

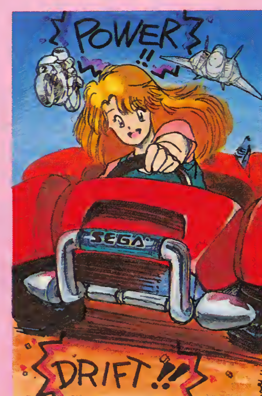


（埼玉県　藤原ひさし君）⑤



（愛知県　伊藤広幸君）④


（京都府　金魚さん）③



（兵庫県　さーむら君）②

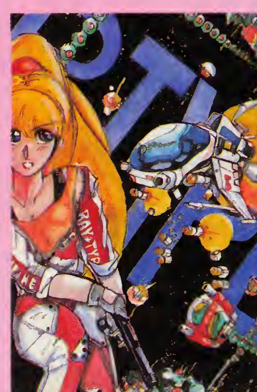

（愛知県　牧野博幸君）⑪



（東京都　APS君）⑩

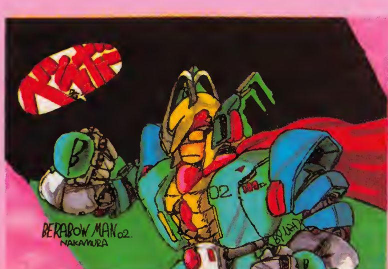


（愛知県　六鹿「こわしたくない」文彦君）⑨


（新潟県　ムイムイ隠君）⑧



（愛知県　いかせんべさん）⑦



（愛知県 ひみつ君）⑭


（茨城県　DEAD崎君）⑬

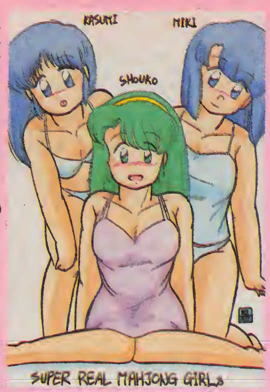


（福岡県　N原R太君）⑫

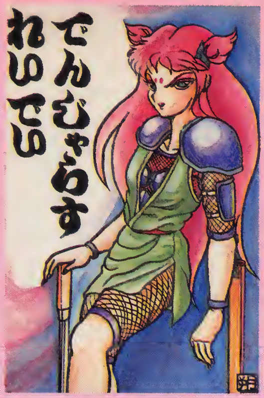
カラーイラスト大特集!!



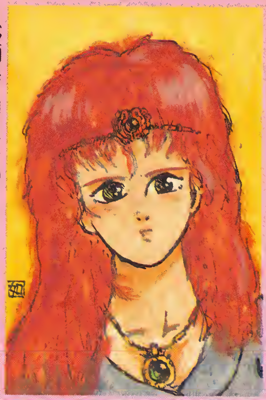
（愛知県 六鹿SD文彦君）⑮



（北海道 最上最中君）⑯



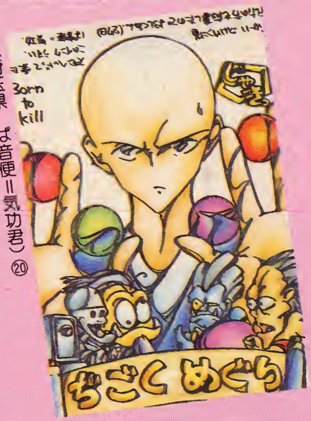
（秋田県 石塚・X1F・朗君）⑰



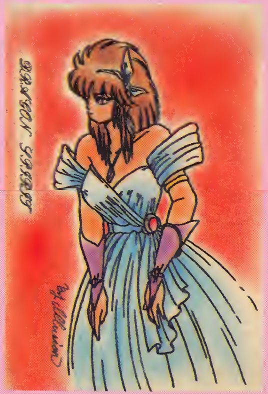
（愛知県 如如君）⑱



（兵庫県 七瀬将斗さん）⑲



（埼玉県 ぱ音便＝気功君）⑳



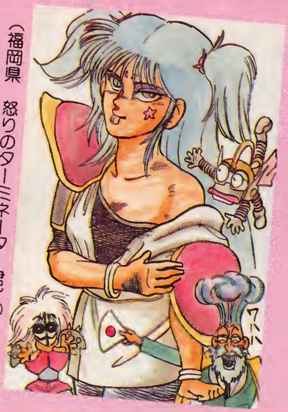
（東京都 ILLUSION君）㉑



（鹿児島県 紫蘭君）㉒



（東京都 寄せ鍋代表よこねこさん）㉓



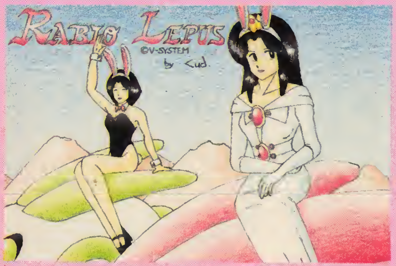
（福岡県 怒りのターミネーター君）㉔



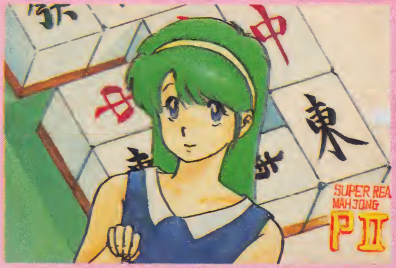
（神奈川県 転清君）㉕



（山形県 E・Pieさん）㉖



（神奈川県 Lud君）㉗



（長崎県 UNI・よいち君）㉘



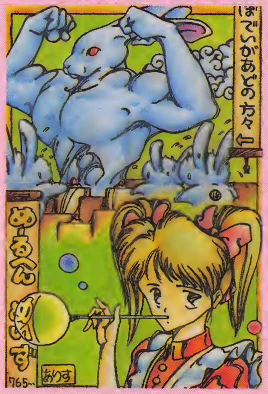
（京都府 金魚さん）㉙



（神奈川県 広瀬昌弘君）㉚



（神奈川県 広井悟郎君）㉛



（埼玉県 ぱ音便君）㉜



（東京都 棚木秀俊君）㉝

カラーイラスト大特集!!



（北海道　U・P・Pの渋谷佳正君）㊴



（兵庫県　さーむら君）㊳



（和歌山県　ARIKA君）㉟



（東京都　おでん山川君）㉞



（山形県　A・B・C君）㊲



（石川県　Fati・ma君）㊱



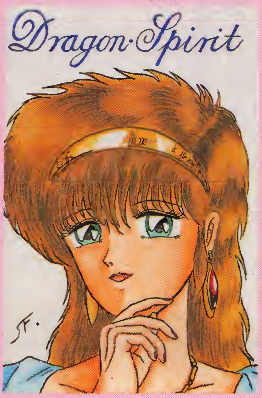
（群馬県　おんぴい君）㊶



（北海道　玉葱消防団君）㊵



（新潟県　©INDIVIDUAL君）㊹



（石川県　ハリケーンSF君）㊸



（東京都　伊東英展君）㊷



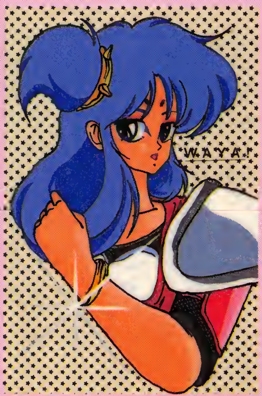
（北海道　サスカッチ円空君）㊽



（東京都　おでん山川君）㊼



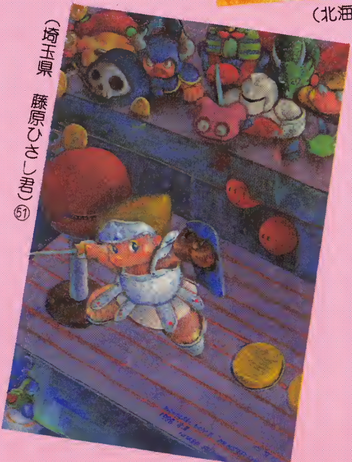
（北海道　SASKATCH円空君）㊻



（兵庫県　藤本達也君）㊺



（大阪府　飯島隆春君）(52)



（埼玉県　藤原ひさし君）(51)



（和歌山県　SYO君）㊿



（愛知県　ゲームセンターオレンジペコ君）㊾



（三重県　緑七辻さん）(53)

世界で初めてデスクトップ・ビデオ技法による
無料レンタル・ビデオ・マガジン
「デジタル・ビデオ・プレス」
11月上旬創刊！

【収録内容予定】
●デジタル・ビデオ・プレス独占速報：セガ、16bit、ニュー・ゲームマシン「メガドライブ」ハード紹介&メガドライブ用ゲーム・ソフト「スペースハリアーII」「獣王記」「スーパーサンダーブレード」紹介●第26回AMショー(アミューズメント・マシン・ショー)各社出展新製品ニュース：セガ(スーパーサーキット) ナムコ(未来忍者、メタルホーク)タイトー(トップランディング・タッジシン) カプコン(ストライダー飛竜) 等ゲーム・メーカー各社の新作ニュース●ファミコン新作情報：ファイナルファンタジー2(スクエア) 桃太郎電鉄(ハドソン) タケシの戦国風雲児(タイトー) ウルティマ(ポニカ) スーパーマリオブラザーズ3(任天堂)等々●PCエンジン新作情報：定吉七番、あっぱれゲートボール、ダンジョンエクスプローラー、CD-ROMソフト ファイティング・ストリート、天外魔境●アーケードマシン情報：大魔界村(カプコン) パワードリフト(セガ) チェイスH.Q.(タイトー)●海外パソコン・ソフト情報：アミーガ等のおもしろソフト紹介●映画情報：未来忍者エンドア●サイトロン・ゲーム・ミュージック・レコード、シミュレーション・ビデオ情報





ビデオ店

● 釧路　サンホームビデオ釧路若竹店
● 函館　ブックセンターみはら
● 札幌　ビデオプラザ ビックペン
● 札幌　ビデオレンタル YES
● 札幌　ビデオムービー北24
● 山形　ミュージック・昭和
● 仙台　ブラザーシータショップ仙台
● 福島　オリエンタル・ツタヤ
● 三沢　マックロード(三沢)
● 花巻　カルチャーランドマルカン
● 木更津　すみや木更津
● 市原　すみや市原
● 八千代　すみや八千代台
● 八重洲　ビデオメイツ八重洲
● 秋葉原　石丸電気ビデオセンター3F
● 秋葉原　石丸電気6号店2F
● 秋葉原　ヤマギワソフトショップA館
● 玉川　ヤマギワ二子玉川店
● 新橋　ダイナミックオーディオ新橋店
● 印旛郡富里　ビデオセンターかずみ
● 南小岩　パノラマ小岩店
● 横浜　ワールドビデオ
● 横浜　ビデオレンタル優
● 市川　CD&ビデオレンタルアコム本八幡店
● 船橋　白馬
● 高島平　ポニービデオランド
● お花茶屋　VIVI
● 足立　富士ブックス
● 田端新町　LOOK-1
● 府中　キッチンハウス(ふらみんご)
● 八王子　ラビット
● 多摩　ニュータウンビデオ
● 渋谷　チャーリーズ X2
● 静岡　ビデオプラザコーワ沓谷
● 相模原　チャーリーズ橋本
● 横浜　ビデオスーパー横浜
● 横浜　ビデッコ金沢八景
● 厚木　コレクションシバ
● 横浜　スクリーン&BOO横浜
● 東池袋　ゲームプラザゴリラ
● 越谷　すみや東越谷店
● 亀有　スターウォーズCD館
● 高崎　HOP
● 川口　川口ウイング
● 浦和　浦和SOFT BOX B
● 深谷　深谷ビデオプラザ21世紀
● 筑波　ビデオアルファ(プラスワン)
● 筑波　ビデオアルファ(学園店)
● 下石神井　スクリーン&BOO
● 貫井　スクリーン
● 和光　ビデオメイト
● 田柄　ピンナップ赤塚店
● 新潟　創夢館
● 新井　ブラザーシータ
● 松本　ビデオジャック
● 御代田　スーパーやまいちや(V.rex 801)
● 津島　ビデオピカルーン津島
● 津　ビデオランド レインボー
● 尾西　ビデオタウン80
● 犬山　HERSHEY'S
● 名古屋　シネスポット35 高針
● 名古屋　スペース名東
● 磐田　すみや磐田店
● 豊橋　USV 豊橋
● 東郷　チャンネル2 和合
● 西尾　三愛堂
● 江南　キャットアカデミー江南
● 名古屋　三洋堂 パソコンショップシグマ
● 魚津　ビデオハウスB&V
● 富山　ソフトハウス ビーバー
● 名古屋　(株)トップカメラ
● 高松　ビデオワールド今里店
● 高松　ビデオインロッキー
● 松山　ビデオイン松山三津店
● 平野　ビデオジョイント
● 八尾　フォーラム八尾
● 堺　ビデオファミリー堺東
● 寝屋川　オスカー
● 宇多津　フォーラム四国
● 奈良　AVフォーラム西大寺
● 吹田　ビデオプラザアルファ北千里店
● 豊中　ブックコスモス
● 京都　ビーバーレコード河原町京宝店
● 京都　ビーバーレコード四条京極店
● 大東　ホームシアター
● 大阪　レンタルビデオ1.2.3森の宮店
● 神戸　コラージュ
● 神戸　ホーリーウッド
● 大阪　ビデオプラザアルファ
● 大阪　ビデオコミュニケーションセンター
● 徳島　チャーリーブラウン
● 宇部　ワールド宇部
● 広島　ポパイ白島
● 広島　ポパイ千田
● 出雲　スクリーン出雲
● 倉敷　カック倉敷
● 延岡　映画村
● 久留米　ビデオアメリカ十二軒屋店
● 福岡　ピブレ21
● 小倉　ディオニー
● 宮崎　アルファー丸島

PONY CANYON INC.

無料(タダ)で、クライマックスあげる。

SCITRON

ゲーム・ミュージックのレコード、ゲーム・シミュレーション・ビデオの“サイトロン・レーベル”がゲーム情報いっぱいの
無料レンタル・ビデオ・マガジン「デジタル・ビデオ・プレス」を創刊することになりました。
各ゲーム・メーカーのアーケード・ゲーム、家庭用ゲーム、パソコン・ゲームの最新情報に加えて
映画情報、ゲーム・レコード・ビデオ情報、欧米のゲーム・ソフト情報等を満載した
全く新しいタイプのビデオ・マガジンです。
しかも、アメリカ製のAVパソコンとして有名な“アミーガ”を多用した
「デスク・トップ・ビデオ」という新しいコンセプトの制作方法で編集されており、
検索性やグラフィックの質も格段によく、まさにデジタル時代のニューメディアといえるものです。

取扱店一覧（こちらのお店で貸し出しております。）

レコード店

- ●札　幌　山野楽器札幌そごう店
- ●札　幌　丸井今井レコード部
- ●札　幌　玉光堂四丁目店
- ●函　館　山野楽器ボーニアネックス店
- ●青　森　音楽堂本店
- ●青　森　成田本店
- ●盛　岡　新星堂盛岡店
- ●秋　田　全音秋田
- ●仙　台　ヤンレイ
- ●仙　台　新星堂仙台店
- ●仙　台　フジ楽器
- ●仙　台　D.S.サイトー
- ●福　島　ざらんど
- ●福　島　オリエンタルレコードコルニエツタヤ店
- ●郡　山　三野屋
- ●郡　山　新星堂カルチェ5郡山店
- ●新　潟　ツモリレコード伊勢丹店
- ●長　野　トーチク
- ●鹿　沼　はしだ楽器
- ●伊勢崎　N.N.ナカジマ
- ●水　戸　ヤマギワ
- ●熊　谷　新星堂熊谷店
- ●所　沢　ディスクポート西武所沢店
- ●大　宮　ヤマギワ大宮店
- ●銀　座　山野楽器銀座本店
- ●池　袋　五番街
- ●新　宿　山野楽器新宿小田急店
- ●吉祥寺　新星堂吉祥寺ロンロン店
- ●立　川　新星堂立川ウィル店
- ●府　中　新星堂府中ヨーカ堂店
- ●八王子　新星堂八王寺店
- ●二子玉川　すみや玉川高島屋店
- ●松　戸　ヤンレイ松戸店
- ●船　橋　イトーMC船橋ららぽーと
- ●津田沼　山野楽器津田沼パルコ店
- ●甲　府　新星堂甲府駅ビル店
- ●横　浜　ヨコハマ音楽館
- ●横　浜　シアル音楽館
- ●鶴　見　オデオン堂カミン店
- ●川　崎　新星堂武蔵小杉店
- ●戸　塚　ハマヤ電気本店
- ●町　田　山野楽器町田小田急店
- ●厚　木　レスポック
- ●静　岡　すみや本店
- ●浜　松　イケヤ本店
- ●金　沢　山蓄香林坊109店
- ●福　井　松木屋本店
- ●豊　橋　ヤマト楽器精文館
- ●豊　田　新星堂豊田店
- ●岡　崎　大衆堂本店
- ●名古屋　ヤマギワメルサ
- ●名古屋　ヤンレイ名古屋
- ●名古屋　愛曲楽器近鉄
- ●名古屋　太陽サウンドオン
- ●大　垣　電波堂本店
- ●四日市　北勢堂四日市店
- ●松　阪　カナリヤ楽器
- ●大　津　ディスクポート西武大津店
- ●京　都　ピックアップ
- ●西大寺　大月楽器（奈良ファミリー）
- ●梅　田　阪急イングス
- ●梅　田　阪神デパートレコード売場
- ●吹　田　ダイエーサウンドワールド
- ●豊　中　駅前交声堂
- ●くずは　モール街ワルツ堂
- ●心斎橋　ミヤコ本店
- ●八　尾　ディスクポート西武八尾店
- ●藤井寺　新星堂藤井寺店
- ●岸和田　ヤングレコード（トークタウン）
- ●和歌山　音楽文化堂市駅前店
- ●三　宮　星電社三宮本店
- ●三　宮　ダイエーパレックス
- ●サンチカ　星電社サンチカ店
- ●名　谷　大蓄名谷店
- ●明　石　星電社明石店
- ●姫　路　星電社姫路店
- ●松　山　明屋本店
- ●松　山　デューク松山
- ●高　知　デューク高知
- ●岡　山　大森楽器本店
- ●広　島　紀伊国屋書店レコード部6F
- ●広　島　音響堂フジ広島店
- ●広　島　ダイイチパソコンcity
- ●福　山　中国ヤンレイ
- ●鳥　取　レコードの店セイコ
- ●米　子　大蓄米子店
- ●山　口　OK無線ちまきや店
- ●福　岡　ベスト電器本店
- ●福　岡　ヨシダ楽器本店
- ●福　岡　ダイエー原店内サウンドワールド原
- ●北九州　ウィーン・メイト店
- ●久留米　リズムレコード
- ●熊　本　帝都無線
- ●長　崎　アトムレコード本店
- ●長　崎　ダイイチ浜デンキ
- ●佐世保　平和堂
- ●佐世保　川下本店
- ●佐　賀　久米楽器
- ●大　分　リズムレコード大分店
- ●大　分　大分エトウ南海堂
- ●宮　崎　西村楽器本店
- ●鹿児島　十字屋

●詳しくは、お近くの営業所にお問い合せ下さい。●無料レンタルは、それぞれのお店のシステムに従ってレンタルして下さい。●サイトロン・ファンクラブの会員にも、無料レンタルいたします。詳しくは、ファンクラブにお問い合せ下さい。
札幌支店Tel011-232-5151／仙台支店Tel022-261-1741／東京支店Tel03-221-3261／名古屋支店Tel052-562-0111／大阪支店Tel06-541-1601／広島支店Tel082-243-2915／福岡支店Tel092-751-9633

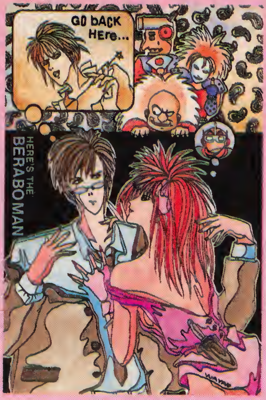
カラーイラスト大特集!!



（東京都　しばた君）57



（埼玉県　藤原ひさし君）56



（北海道　アレルキー君）55



（北海道　サスカッチ円空君）54



（長野県　ひつじ君）61



（福島県　大河内均君）59



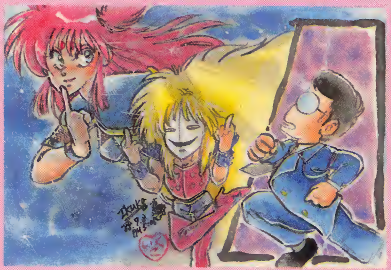
（大阪府　W-おおま君）60



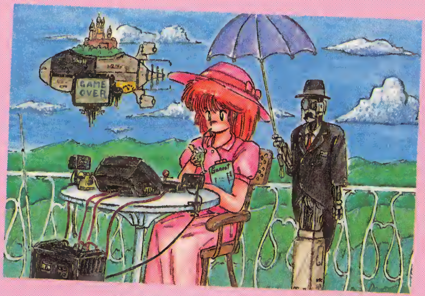
（鳥取県　彩人・N君）62



（大阪府　横山ひろこさん）58



（兵庫県　いくこさん）63



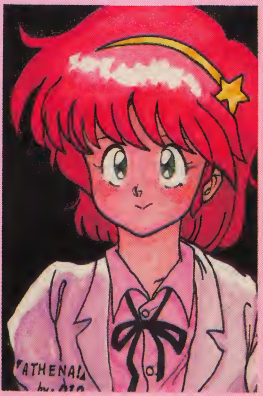
（福井県　大谷貴之君）67



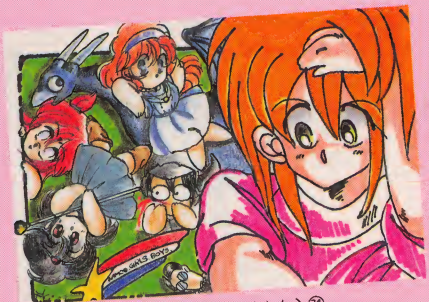
（山梨県　D・T・EVEさん）66



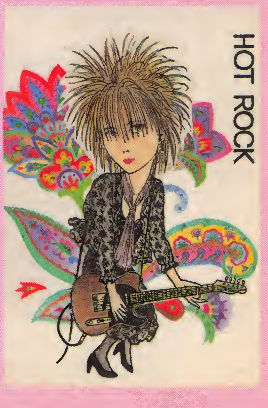
（兵庫県　浜田圭史郎君）65



（埼玉県　DIO君）64



（東京都　秋山基哉さん）71



（福岡県　安全靴君）70



（新潟県　増田裕明君）69



（愛知県　牧野博幸君）68

キャプションのスキ間もおしんで載せまくった今回の特集、いかがでしたか？（間に広告が入っちゃったけど）次回はいつになるかわかんないけど、反響があればまたできるかも?! 何にせよ、たっくさんのイラスト本当にありがとう!! ボッっちゃった人、ごめん!! わしが悪かった許してくりうるうる…。では、今後ともよろしく♡

彩色コンクール 第6回 受賞者発表

選者 野村流紋

既にお忘れの方もおられるでしょうが、第6回色彩コンクール受賞者発表です。一見時期を外したようだが、ストリートファイターは今だに健在なので嬉しい。

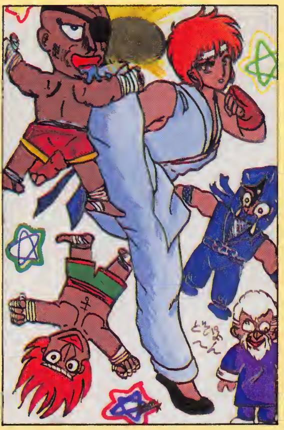
第7回の発表は一体いつに。果たして色彩コンクールのコーナーは生き延びられるのか!? 私はみんなの応援のお便りを待っているぞ！



入賞

PN HERTZⅡ君(広島県)

㊞ カプコンキャラ小集合。背景がエグゼド・エグゼスなのが分かるかな?



入賞

PN ZERO君(熊本県)

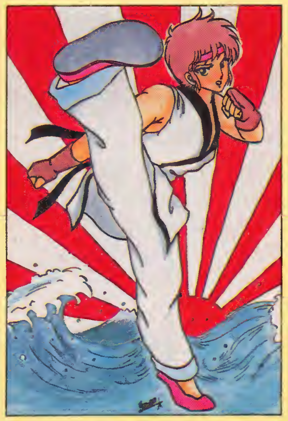
㊞ こんな相手だったら、さぞ隆も楽だったろうに…。



入賞

PN G-Lさん(北海道)

㊞ ヌンチャクのパースはちょっとやりすぎじゃないの? しかしなぜウリムがこんな所に!?



入賞

PN 左の字 さん(東京都)

㊞ あっぱれ扇子の絵みたい。こんなんしてきたのは、君だけや。



銅賞

PN 松野りんごさん(京都府)

㊞ そんなに凝った背景と云うわけではないが、雰囲気が良い。



金賞

長本 光生君(沖縄県)

㊞ 龍巻旋風脚。色鉛筆でここまできめて来たのは、君だけだ。



銅賞

PN DONCHAN君(愛知県)

㊞ ポーズがなかなか決まっている。タイトルロゴの入れ方も良い。



銀賞

古城 秀明君(熊本県)

㊞ なかなか凝った背景がマル。しかしゲームセンターで暴れてはいけません!?

最強最後のGM(ゲームミュージック)遂に登場!!

ポリスターレコードDATAMシリーズ第3弾

「ラストハルマゲドン」全曲集

CD 3,000円 H30X-20010
MT 2,500円 X25X-1010



- 6分にもおよぶ「ラストハルマゲドンオープニング組曲」を含む、全48曲をすべて収録した究極の音楽集!!(収録時間57分30秒)
- 「戻らずの塔」「モンスターバイブル」の2曲は、ゲームミュージック界初のリミックスバージョンも収録しているのでファンは必聴!
- 「オープニング組曲」「司令塔1」のスコア付き解説書。
- 収録内容はCD、LP、MTすべて同様。

予約特典
特製ロゴステッカー

10月25日 ON SALE

きみはもう聴いたか!? データイーストの伝説を

「DECO HISTORY」

CD 2,500円 H25X-2008
LP 2,200円 R22X-1008
MT 2,200円 X22X-1008





好評発売中!!

特　典

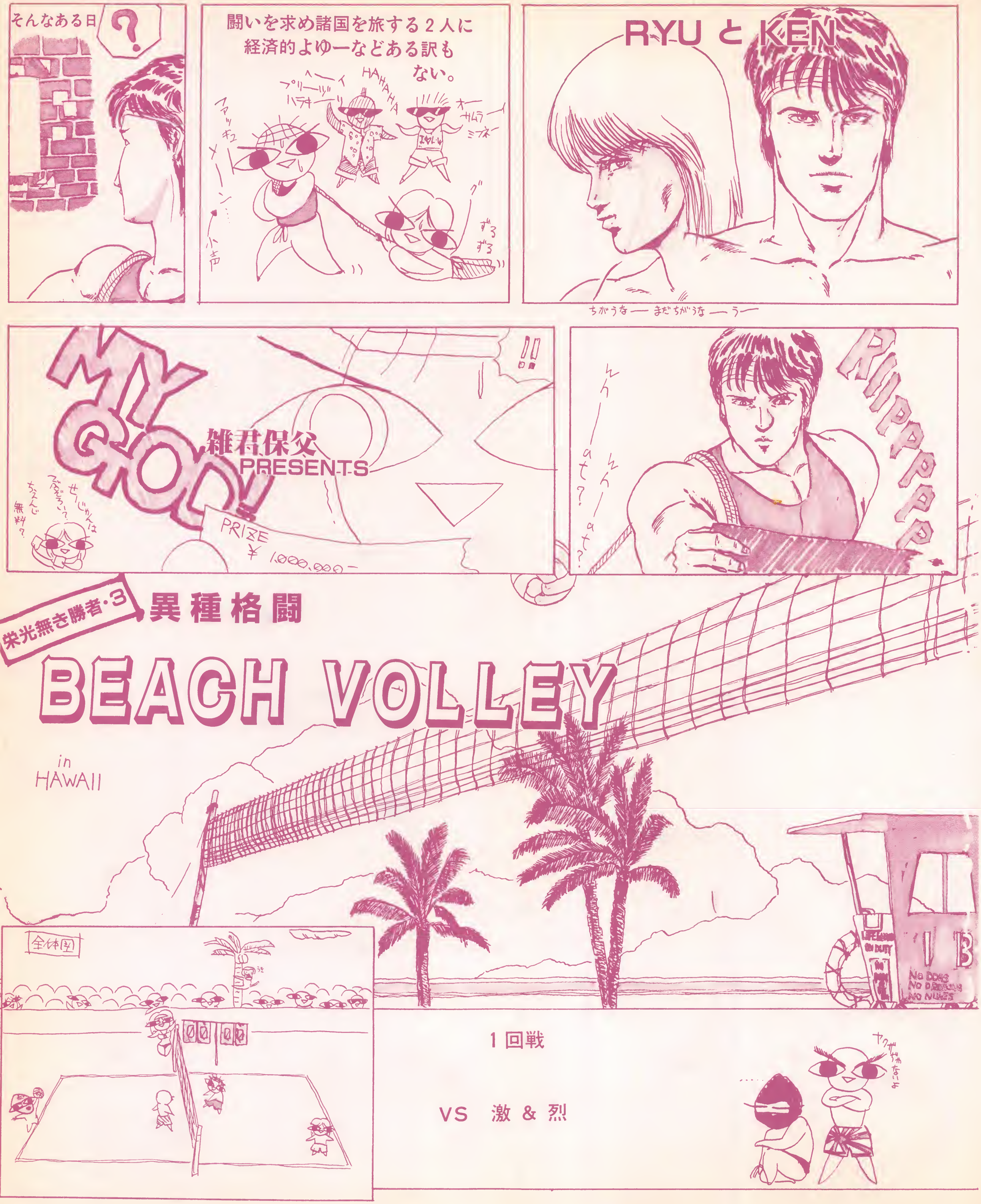
- 「バーデイトライ」「ドラゴンニンジャ」のスコア付
- 現在、入手不可能なパンフレット100点を網羅した特製年表
- 未収録GMカセットを抽選で100名様にプレゼント（応募方法はオビ裏に掲載しています。）

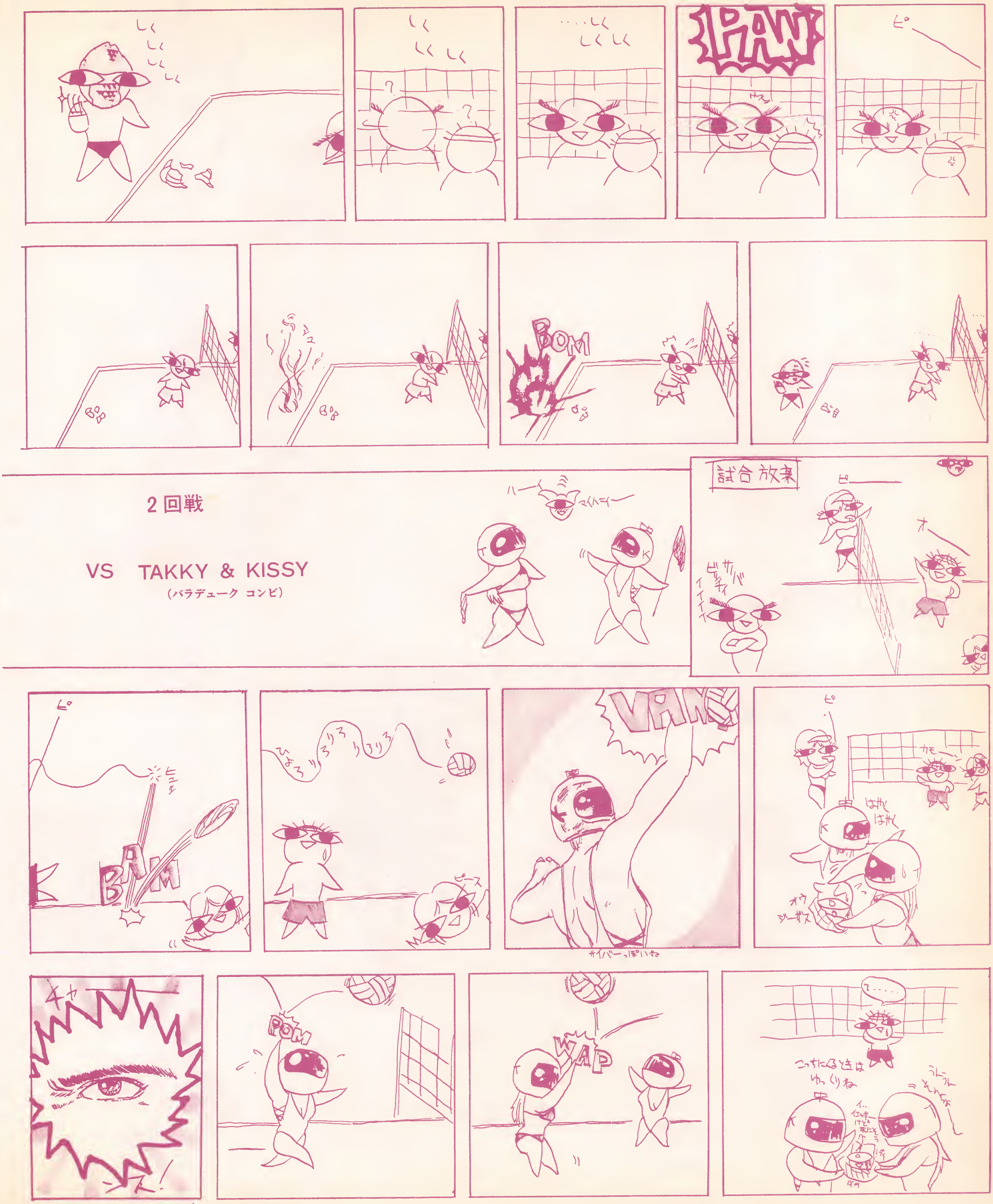
日本ファルコムのドラゴンスレイヤーシリーズがイメージアルバムとしてよみがえる!

特報 「ドラゴンスレイヤー伝説」
〜LEGEND OF THE DRAGONSLAYERS〜

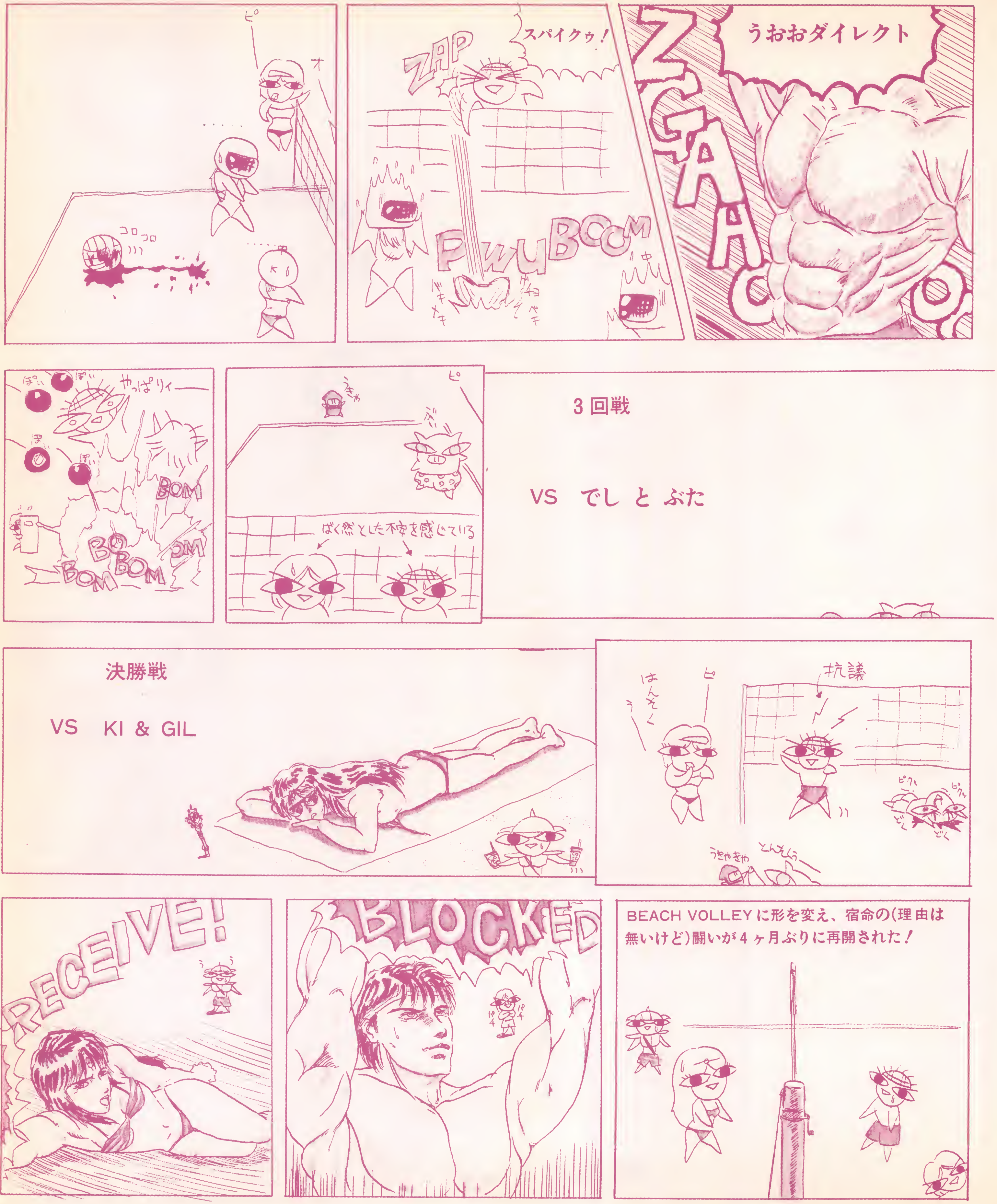
11月25日発売決定!!

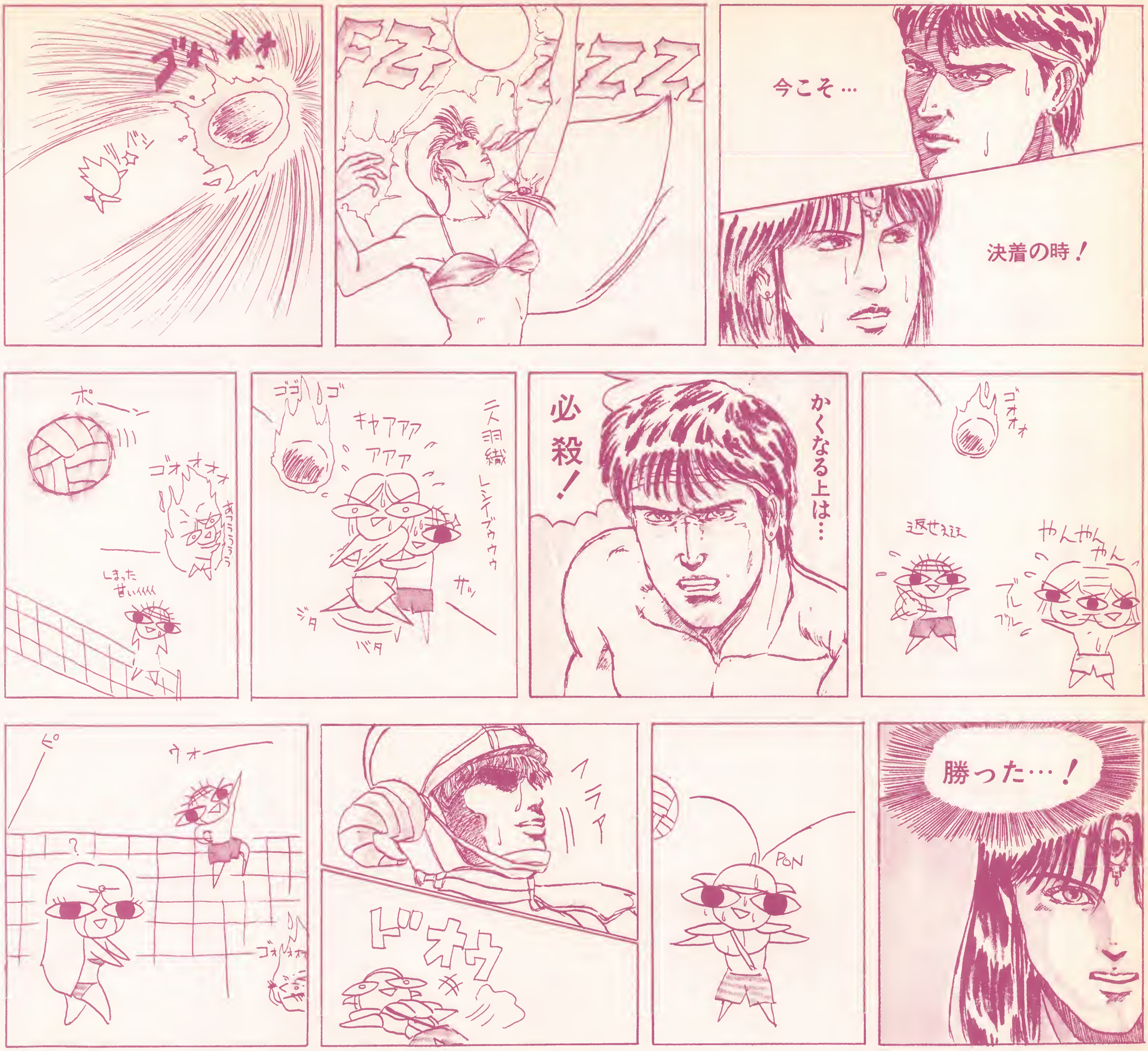
ポリスターレコード
〒107 東京都港区南青山5丁目
青山エリービル　TEL 03(486)9960


そんなある日
?
闘いを求め諸国を旅する２人に
経済的よゆーなどある訳も
ない。
ヘーーイ
プリーーヅ
ハラキーーリ
HAHAHAHA
オーー
サムラーーイ
ミフネー
ファッキュ
メーーン……
小声
グ
ずる
ずる
RYU と KEN
ちがうな── まだちがうな ──う──
MY GOD!
雑君保父
PRESENTS
!!
PRIZE
¥1,000,000─
せーじゃんは
ござろーつ？
ちえんじ
無料？
RIIPPPPP
栄光無き勝者・3
異種格闘
BEACH VOLLEY
in
HAWAII
全体図
NO DOGS
NO DRINKING
NO NUKES
1回戦
VS 激 & 烈
……
ヤクザかないよ



しく しく しく しく しく
しく しく しく
……しく しく しく
PAW
ピー
BOM
2回戦
VS TAKKY & KISSY
(バラデューク コンビ)
ハーイ マイケーイー
試合放棄
ピー
オー
ピ
BAM
ひょろりろりろりろ
ピース
VAN
サイバーっぽいね
ピ
カモーン
はやく はやく
オウ ジーザス
キャ
POM
WAP
?……
こっちにくるときはゆっくりね
うーうん それはちょっとー


ピー
オ
コロコロ
ZAP
スパイクゥ！
PWUBOOM
うおおダイレクト
やっぱりィー
BOM
BOBOM
BOM
ばく然とした不安を感じてる
ピ
3回戦
VS　でし と ぶた
決勝戦
VS　KI & GIL
はんそくう
ピー
抗議
うきゃきゃ
とんそくう
RECEIVE!
BLOCKED
BEACH VOLLEY に形を変え、宿命の(理由は無いけど)闘いが４ヶ月ぶりに再開された！

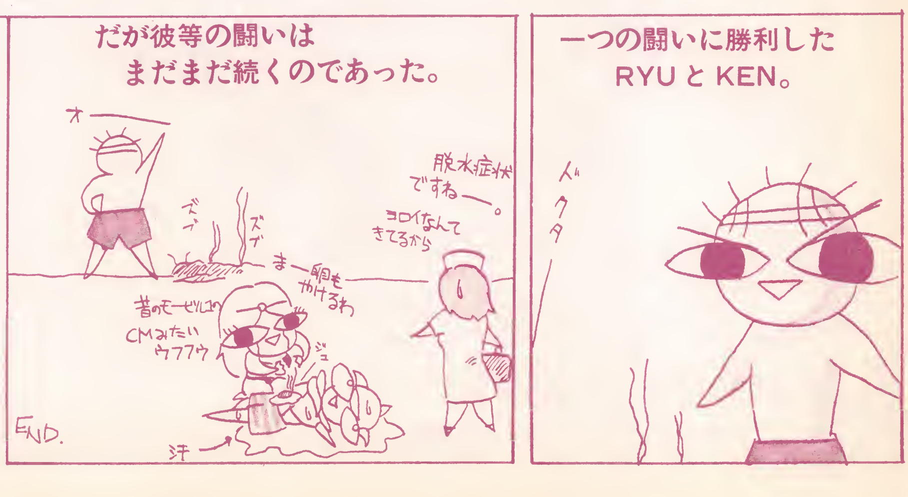


ありゃ 余っちゃったよ…まーいーか。 そーゆー訳で 私 稚君保父の自粛知らずの復帰第一弾は 季節の流れに逆らっての V'BALL ネタでした。 コマ割りがめちゃくちゃ（2ページ目とか ここと か）なのには理由があります。何故でしょう？ 故った人には 人知れず ほめてあげます。（ヒントは先々月の目次カット） 次の3つからえらんで下さい。

まちがって引いた線（未修正）



今年のファンタスティック映画祭には オールナイトをふくめて 7本行きます。多忙で [redacted] 久しく映画館に行けなかったので 楽しみです。チリのピノチェトは不信任になったし、めでたい事続きとゆーわけで 来月は 第1回 ゲーセンおわらえ 読者様バージョン です。お楽しみにいとゆーところで ではまた。



メチャ安い!! 大ゲームセンター

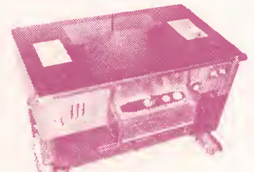


●1ゲーム10円，20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



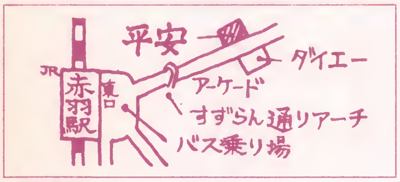
テーブルTVゲーム機

格安販売!

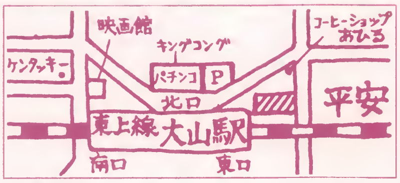


- ●14インチ 10,000円
- ●18インチ 25,000円
  (完動品・整備済)
- ●ゲーム基板 5,000円より
  (タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2349

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

ゲームビデオ"源平討魔伝"

おまたせっ！今月はいよいよナムコ、源平討魔伝開発者の中潟憲雄さんに直接インタビューして、
実写版源平の制作㊙裏話を紹介だっ！さらにさらに、
謎の人物・**ばくだ博士**（ひろし）（仮名）の**乱入**により、インタビューは完全に**白熱**！
して、話の行先は!?



中潟憲雄さんインタビュー!!



出席者　中潟憲雄さん（ナムコ）
ばくだ博士（ひろし）（仮名）
インタビュアー　栗原桃郎
見てた人　雑君保父

自分達でやるしかないのだった

——では、実写版の制作をされた時のお話を聞かせていただけますか?

中潟…そもそもナムコ内に映像プロジェクトっていう今回未来忍者なんかを作った小さな部署があって、ビデオゲームの中から映像作品ができないか、あるいはビデオゲームと映像作品の関わりってのはどういう形があるか、といった事を話し合っていました。その一環として源平討魔伝が作られて、そのストーリーが映像になり得るんじゃないかって所から企画書を書きはじめたんです。

まあ、最初の構想としては大河ドラマみたいな1時間物を考えていたんですけど、ナムコ自体映像制作は初めてだったので、それほど大層なものでなくても映像作品のキッカケとなるものを、という事で100万円という前代未聞の予算がおりてきたわけです。

TVのCMなんかだと、15秒でだいたい1千万か2千万円ぐらいかけるんですよね。だから、外注に出したらそれこそ1秒か2秒で終わってしまうから、大学で一緒に映画を自主製作していた仲間をつれてきて、運搬からシナリオ、コンテ、セット作りから撮影、編集、音入れと映画作りのプロセスを全部自分達でやることになったんです。

それでまあ、のべで14・5人ぐらいだったかな…、中心になったのは僕と阿部君・吉羽君なんですけど、千葉県の犬吠崎や富士山にロケに行くチームとミニチュアとかを作るチーム、あと編集チームにわかれて、ショー前3ヶ月ぐらい特別に仕事をオフにしてもらって、カンヅメ状態になって作ったんですね。

真夏の激闘

中潟…この撮影も、はたで見てると楽しそうだけど、実際少ない人数と時間でやるってのは地獄でしたよ。やってる時はもちろん楽しいんだけどね。

作りはじめたのは源平の最後のデバッグやってる頃で、本社の近くにある、古くて誰も住んでいないアパートをぶちぬいて作業所にしたんです。

魔神のぬいぐるみ（前号80ページ参照！）なんか道ばたに落ちてたマットレスのウレタンを切って、1万円ぐらいで作ったんですよ。

撮影が終わったあと、イベントでも使おうと思って黒いビニール袋に入れて部屋の片すみに置いて、ある朝来てみたらなくなってるんです。あれっどこ行った、誰か知らない?とか言ってたら、そうじのオバさんが来て「そこのゴミすてときましたよ」(爆笑)と、哀れな最後をとげたんですよ。

あと、ムカデが地面割って出てくる所とか、スモークを使いたかったんですが、ドライアイスだと空気より重いから下にたまっちゃうでしょ。おまけに、平和島の倉庫まで買いに行って、持って帰ってきたら、なくなってんですよ(笑)。それで人形町の方の花火問屋で業務用の煙幕を買ってきて、セットして火をつけてみたらほわほわほわ〜としか出ない。あ〜これじゃダメだな〜とか言ってたら、いきなりボーンと火を吹いて、もんのすごい煙が充満ですよ(笑)。

それで、こりゃやべ——ってんで手袋はめて水張ったバケツの中に放り込んだら、水の中でボコボコボコボコいって全然消えないの(笑)。それでこりゃーマズイってんでフタして重ししてたら今度はスキ間からブオーッ（爆笑）って吹き出して、結局とまんなかった。

もう目の前が見えないぐらいの煙で、消防署が来たらマズイなーってんで息とめて扇風機回したりウチワであおいだり、大変な目にあったんですよ（笑）。

ロケなんかも、最初は人目をさけてたんですけど、その内そうもいかなくなって、もういきなり景清が車から降りてくるんだから、子どもは喜ぶわ赤ん坊は泣くわお母さんは腰ぬかすわで大変でした。

とにかく、質とか技術じゃなくて、商業ベースでは味わえない面白さみたいのを味わってもらえればいいな…と。

——アサルトやベラボーマンのビデオも出るそうですが。

中潟…ええ、ファンから要望があれば。（おおっ！）こ



ムカデはこれ、このように。



野外で爆発シーンの撮影。右の女性は…?

っちは映像プロジェクトの次の計画に入っています。あとは予算がどれだけかけられるかですね。
　言うだけだったら、夢はもう果てし無く広がりますよ。未来忍者の監督の雨宮さんとも話していると、ベラボーの変身シーンを800万円ぐらいかけてすごい合成でやりたいな〜と…ビデオが10秒ぐらいで終わったりして(笑)。ゲームの方も、いろいろアイデアがあって、BERABOWと人文字を作りながら変身したりとか(爆笑)。どたん場で、メモリが足りなくなって泣く泣くけずりました(涙)が、ビデオではぜひ出したいですね。

ばくだ博士の乱入だ!!

ばくだ…実は私もベラボーで映画とろうと思っとるんです。8ミリビデオで、爆田とドルアーガが手をくんで世界を征服するという…。こう、海底面はミニチュアをつって、手前に水槽を置いてですな。景清や義経も友情出演で出る予定なわけです。
　なんだなんだ…この怪人は…。突然現われて"ばくだ"と名乗っている。ベラボーマンの爆田博士にソックリ。
ばくだ氏、カバンから自作のゲームフィギュアを次々とり出す。ベラボー、爆田、マイトガイ、アストロドカンガ、マイマイ男、ブラックベラボー、ベンジャミン…



わしがばくだ博士ぢゃ! この開発者にしてこのファンあり? 背後霊が…。

中潟…お———っ!!
こっ…こーれーはすごい!!
ばくだ…これがわや姫
中潟…はいはいはいはい
ばくだ…これぴすとる大名
中潟…はーいはいはいはい
　頼朝、義経、モケラ、ワイバーン、アタックボンバー、ドルアーガ、カイ、マークII、アトランティス大王、ゾルダン等が机の上に山積みになる。
中潟…いや〜〜〜これはすごいほんと。すばらしい。民芸品の味わいがある(笑)。これは、負けないように面白いビデオを作らねば(笑)。
　このぴすとる大名も変な奴でね〜まぶた下から上にとじるしね。源平プロの高橋君に何か考えてって言ったら1時間ぐらいでいきなりドットでできてきたという。一時は『ぴすとる大名物語』なんつーゲームを作ろうなんてあったんだけど(笑)。
——おしい! それはおしいですね。
中潟…音声合成とかも、他にも色々あったんだけど、けずってしまったんですよ。雷神ドラマーとかハリマンボウとかのキャラクターも鬼のようにあったんですけど。

このあと どうなるんでしょう?

——最後に、今後の活動の予定は…?
中潟…やっぱり、キャラクタ一性の強いゲームでしょうね。こういうのはナムコならではですし。あと、個人的な意見なんですが、家庭用のゲームもやりたいです。ゲームセンターももちろん好きなんですが、小さい子供が100円玉つんでコンティニューしてるのを見ると、ちよっぴり心が痛みますもん。まぁ、今後ともゲームに関わっていきますよ。
源平も、仲間と会って飲むと「そろそろ…源平2だね」なんて(笑)。まぁ、10年後になるかもしれないけれど。
　何でもそうだけど、何人かで力を合わせて1つの作品を作るってのは本当に大事だと思うよ。修羅場になればその人間の本性もわかるし、そこをくぐり抜ければチームワークも良くなるし。
　で、ゲーム作りというと「楽しそうだなー」なんて思うかもしれないけれど、実際はハードな世界で、1作つくるともう二度とやりたくないって思いますね。でも2週間ぐらいするとまたやりたくなるという。とにかくモノを作るってのは楽しい事で、前々から言ってるんだけど、ゲームをやっただけで終わらないで、自分なりに楽しみをどんどん広げてほしいですね。
　——今日はどうもありがとうございました。ばくだ氏も。
ばくだ…どもども。



ばくだ博士制作、ゲームキャラの数々。作るだけではあきたらず、本人も変身してしまう。

アーケードゲームが ほしーよー人間に グッドニュース!

アーケードゲームを自宅で楽しみたいけど、ゲーム機や基板を買うのに通信販売はめんどうだ、という君にグッドニュース。
　10月8日に大阪・日本橋にオープンしたソフトランド秀和は、アーケードゲーム基板のショールームで、展示販売しているんだ。
　基板のストックは2000枚以上で、そのゲームの種類は380種。古いゲームから最新のゲームまでそろっている。
　お店の人の話では「業務用ゲーム基板をゲームファンの人たち向けに販売するためにこのショールームをオープンしました」と言っていたよ。
大阪市浪速区日本橋5－12－9 でんき会館3F
☎06－632－6644

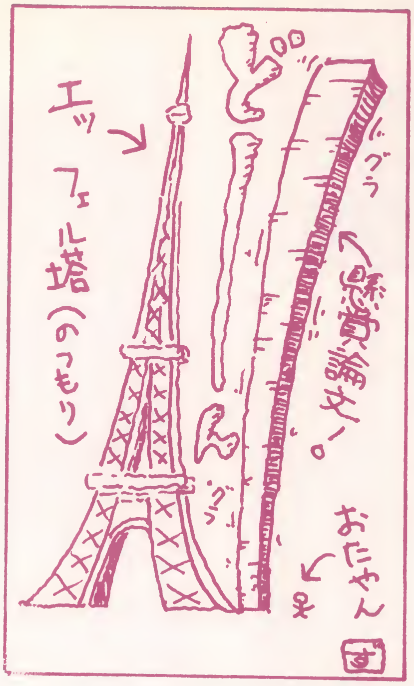


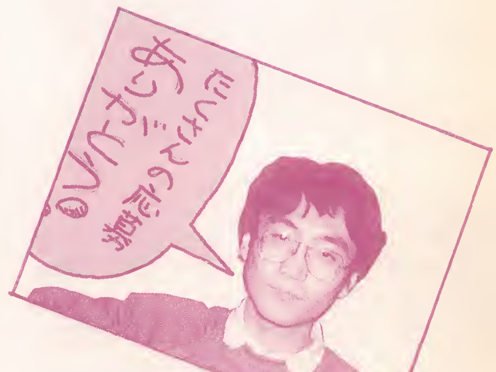
基板に値札が付いている。

ゲーメスト コインジャーナル共催

懸賞論文にたくさんの応募 どうもありがとう みんな力作ぞろいだ!!

…発表は来月ネ…





8月号以来、募集してきたゲーム懸賞論文。9月末に〆切ったところ、総数148通もの作品があつまりました。予想以上の力作の数に、ゲーメスト&コインジャーナルの担当スタッフも、ウレシイ悲鳴をあげています。

今月号で入賞作の発表ということになっていたのですが、多数の優秀作のため審査が難航!! 勝手ながら発表は次号で…ということにさせていただきます。

応募された方は、中学生、高校生が多く、次いで20代と、この世代のゲームの対する問題意識の高さを感じさせられました。反面、オペレーターサイドからの応募は1通。〆切り間際の貴重な1通に、コインジャーナルの担当者、原さん、大迫さんもホッとしたと話していました。

プレイヤーが応募者のほとんどということで、自分の実体験に基づいた作品が多く、私も「うんうん」とうなづきながら作品に目を通したりしました。

また、誌上で例をあげたこともあり、テーマは「ゲームのどこがいけないの」と「こんなゲーセンは嫌いだ」「私とゲーム」の3つが主なものとしてとりあげられていました。

今月は概要の発表ということで、これぐらいで…。いよいよ次号は入賞作の発表だぞ!! 期待して下さい。

以下、全応募者の名前を掲載します。なお、絶対匿名希望という方は、基本的にこの欄には掲載していません。

(御旅屋)

藤田義信 上原徹 吉次裕寿 橋本渉 鈴木康寛 高松義明 中村秀隆 赤木健治 堀込実 石川智久 増田裕明 大島和幸 深見修一 福留秀樹 林誠 岩間博 亀山貴樹 田川孝 中村淳一 藤井英一 田中心 倉田徹 竹島裕嗣 坂本純 今井康雄 水野寛 石川真也 関根喜之 中田晃夫

浜野勇一 溝部英樹 鶴田秀明 中村慎一 北添信一 鴨原隆之 具志慎一郎 井之上正浩 桑原隆洋 引田祐貴 佐藤正人 荻野健治 加藤正俊 日田力 加藤健 服部健二 西田達也 斎藤宏和 増川直裕 井手宏 小林直人 清水彦 小島栄作 稲葉忠 寺本浩治 倉地幸一 石本研一 芦田史郎 王原睦

菊地文人 宮本隆行 丸田靖 萩原秀樹 大谷勝 八塚国博 佐藤清光 南修孝幸 藤原城嗣 黒田昭人 伊藤博 内野英雄 疋田好広 藤田哲平 可児俊二郎 島田武 高橋功 篠崎豊 平野明良 前川究 平野貴之 橋本仁 浅川知士 朝馬友隆 松兼利雄 伊島庄治 国広哲弥 笈田信吾 伊庭弘雄 林潤 浜田雄士 比奈地茂之 香山寿哉 吉田大助 松尾超脳 杣取昌弘 山田源一郎 高嶋涼子 大塚忠 美馬政宏 岡見頼子 小杉知宏 宮林伸吉 富山賢二

小川正晃 小滝敢司 姫野竜馬 穂積春義 園畠健一郎 木造智晴 久保田裕之 堂園俊郎 三輪毅 梅基毅 深谷哲也 林耕二 鈴木豊 吉原広泰 有水豊広 熱田匡哉 飯泉哲也 細木聡 中林幹雄 加藤正勝 藤井正恵 兼田洋治 小嶋正人 高田勇 白木彰 那須豊 戸塚吉美 佐々木健司 森大樹 木村直人 長島健一 岡野順一 小野智史 萩原冬樹 広瀬正明 山本靖彦 越智保考 大町泰史 埶野一郎 鎌田典生 山本真士 多根清史 (敬称略)

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



色調整VR
赤調整VR
緑調整VR
青調整VR
ゲーム基板へ
電源SW
スティック1へ
(G-7TURBO)
スティック2へ
ヘッドホーンへ

型番　AV-7　¥20,000（テレビ接続用コード＆G-7接続用コード付）

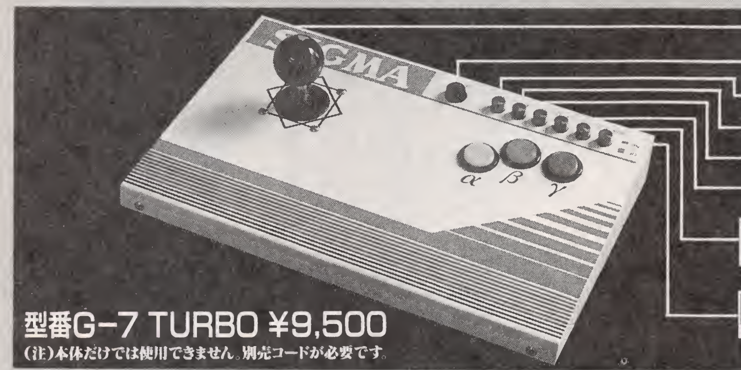
★AV-7の特徴

・AV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・本体は小型（寸法120×190×100㎜）ですのでどこにでも置けます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
・テレビにビデオ端子がない方にはアンテナ入力に接続できる別売りのRFケーブルがあります（但し色はビデオ出力に比べると悪くなります）。

（注意）AV-7だけでは使用できません。別にG-7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス（AV-7のソケットは当社独自の配線です）が必要です。

究極のPRO-STICK!! G-7 TURBO

PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応プロ・スティック



35φのデカボール
連射スピードVR
α連射　ON/OFF
β連射　ON/OFF
連射固定ON/OFF
トリガーα,γの反転
PCエンジン── セレクト
F・コン──── セレクト
ビデオゲーム── コイン
PCエンジン── RUN
F・コン──── スタート
ビデオゲーム── スタート
サイズ(190×300㎜)

型番G-7 TURBO ¥9,500
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊PCエンジン用コード(型番コードPC)･¥2,000
＊マスターシステム
　&マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII＆マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。

メガドライブ用近日発売!!

＊連射のON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由､なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

シグマ電子

〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293
TEL. 07948(4)0476

ワールド

GOD鈴木

—800万点への道—

しつこいようだけど…

前号では、ページの都合で6面までの攻略しか掲載できませんでした。

しかし、記事の掲載が遅れた反面、色々と新たに発見された事実も多く、実にしつこいようではあるけど、もう一度初めの6面も含めて攻略していきます。

かなり細かい話が多いのでそのつもりで。

1〜3面 —新たな事実

●防御壁について

根元を壊せばゼニーになるけど、それ以外の場所を壊すと根元は沈み、ゼニーは手に入らない。皆さん御存知の通り。だから上手な人ほど、スクラップが並び始めると、速攻で根元を壊す。でも、実はこれでは点数が少し損します。根元を壊すと、その後上から降ってくるスクラップも、当然少ないのです。

賢いやり方は、スクラップが完全に並ぶまで待ち（根元には多少撃ち込んでおく）、完全に集まったら、根元を壊し、上から降ってくるスクラップを撃つ、です。これで約1000点は違います。

たかが、千点、とバカにしないように。上手な人ほど細かい点、ゼニーを逃さないもので、それがつもりつもって大きな点差になっていくものなのです。

ただし、3面の初めに出てくる防御壁群は、もたもたしていると3個出るハズが2個しか出なかったりするので、この面では速攻で壊しておくこと。

●柱について

1面の最後の上下の柱は、まず片方の先を壊し、それから反対の柱の先と根元を壊します。初めの柱の根元はこの頃もうスクロールで消えていますが、撃てばちゃんと壊れます。多分これが一番能率的な壊し方でしょう。ちなみに柱の根元は1000点です。1面のボスと対面した時点で、5万4000点以上出るそうです。（超究極）

さて、この柱にはもっと大きな秘密が隠されていました。3面の斜めスクロールが終り、横スクロールになってから、最初のレーザー砲（画面の真ん中にあるやつ）までに柱が上下合わせて8本あります。

実は、そのレーザー砲が出すレーザーが柱に当たった瞬間に柱を壊すと（先端だけでも可）、4万点入るのです。

横スクロールが始まって最初にある柱2本はレーザー砲がとどかないから、チャンスは残りの柱6本です。

では4万×6本＝24万点まで得ることは可能か？ さすがにそこまで話はうまくありません。

●注意点をいくつか

当然ナパームでそこまで行っている訳だから、柱を撃ったら1発で壊れてしまいます。

つまり、レーザー砲がレーザーを撃つまで柱の陰で何も撃たないで待っていなければなりません。意外とこれが待っている間に敵弾を喰らう訳で、当然2面で拾ったプロテクターは消えてしまいます。

又、レーザー砲が出すレーザーのサイクルはランダムでいつ撃ってくるかわからないし、少なくとも柱6本分も撃ってきません。

どんなにうまくいっても、取れるのは4万×4個でしょう。（筆者は4万×2しか成功した事はありませんが…）

とにかく、これを極めて成功させれば、3面クリア時に40万以上まで出すことが可能です。

さて、これは余談ですが、3面ボス・武神の安全地帯について。

左下、右下にいればレーザーに当たらない。誰でも知っていますね？

しかし、これ以外にレーザーが当たらず、しかも、壊れた肩から降ってくる火の粉にも当たらない場所があるのを皆さん知っていますか？

それは画面の両端の肩の上の辺りです。レーザーは自機の頭の上をギリギリかすめ、当たりません。又、肩の火の粉もすぐ下で吹き上がっていますが、当たりません。

え？ その場所に合わせるまでが大変だろうって？ つまり単なる大道芸パターンですね。

4〜6面 —これは知っておけ

4面は下に行きます、当然。それはブースター2とバウンドショットをすぐに揃えられる為でもあるんだけど、実はそのルートの方が左右から出てくる顔（殺すと時々ゼニーを出す敵）も若干数が多いんだそうです。

問題は5面。普通はここも下のシャッター地帯へ行くんだけど、実は上のゴミ地帯も捨てがたいものがあります。

ゴミ地帯の利点を幾つか。

●弥七・プロテクターがおちているから安全だし、プロテクターを残せば7面も安全。

●上から断続的に流れ落ちてくるドロドロしたゴミをひたすら撃ち、かなり効率良く稼げば、シャッター地帯よりも20万位点が高い。

●左右から出て来る顔が運良く死んだ時、ゼニーをたくさん出してくれれば…。

つまり、もし運さえ良ければ、5面を上を通った方が結果的に高得点に結びつく可能性がある、という事です。

とにかく、5面に限らず4面も、いかに左右から出てくる顔がゼニーを落としていってくれるか、です。

ボスの「メスケテト」ですが、当然シャッターにへばり付き、反対側にサテライトを出してボスの顔に打ち込みますが、後ろから3WAY砲台が弾を撃ってきても、シャッターから離れる必要はありません。

例えばシャッターの上の方に自機をへばり付かせていると、自機に近い砲台、つまり上の3WAY砲台が弾を撃ってきます。ギリギリまでねばって、一気に下に逃げれば弾には当たりません。

今度は、下で弾をひきつけ、上に逃げる、を繰り返します。こうすれば砲台から弾を撃たれても、シャッターの横から離れなくても大丈夫です。

さらに余談ですが、「センチピード」はある条件で画面外に消えてしまう、というバグ（?）があります。

又、6面はスタート地点から動かなくても、上から降ってくる敵（?）には当たらない、と先月書いてしまいましたが、あれは間違い。ゴメンナサイ。前半は撃たないと直撃します。後半はきわどいけどぶつかりません。

7面

買うものなし。写真7−1のPOWのみが命綱。

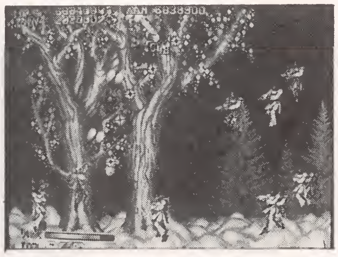
無責任な言い方かもしれませんが、この面以後は敵の出現パターンを完璧に覚え、先、手々々を打つ事です。写真7−2の天空人の出現パターンも、回数をこなしていれば自然と覚えるでしょ?（無責任だなァ）

ただし、問題なのはボスの「アイスマン」。パターンなんか特にないし、運悪く発狂パターンが発生し、ポコポコ飛

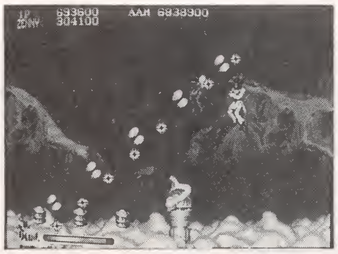
ロスト

PART 2：7面から9面まで

おまけ‥1〜6面最新情報!!



7－1 メガクラッシュを使ってPOWを。



7－2 敵のパターンを読め!!



7－3 このボスが最強(?)

ばしてくると手が付けられません。「天帝よりも難しい」と言われる由縁でしょう。

プロテクターが欲しくなるボスですよね。実際、装備を節約して点数を狙う場合、最も死に易い面（ボス）でしょう。とにかく気合いしかありません。（なんて無責任）

8面

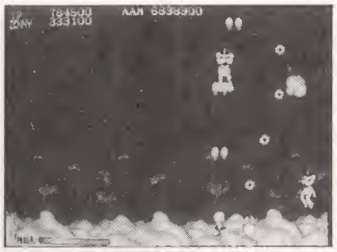
買うものなし。とにかく敵の先手々々を打つ事。(写真8ー1)

前半で、左右から天空人が出てくる所がありますが、ここはメガクラッシュを有効に使って処理すること。

中盤の砲台地帯ですが、砲台は近づくと実は弾を出しません。(写真8ー2)他の弾はサテライトでうまくカバーすればバッチシ。

ちなみに、砲台が壊れて出すゼニーで取れない（と思われる物）は1個しかありません。頭を使って回収して下さい。

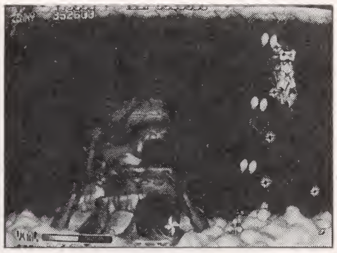
又、レーダーを壊せば周りの砲台が全滅する訳ですが、レーダーに対しブースター2よりバウンドショットの方が有効のようです。



8－1 先手・先手をうつ。



8－2 一見危ないが…。



8－3 ここまで来れば勝ち(?)

この面ではもちろん写真8ー3の弥七が命綱。ここまで来れば勝ち。

この直後に下1列に天空人が出現するので、自機を画面下に置き、出現と同時に処理していきます。もし万が一、火を撃たれても、真横に飛ぶ火なら当たりません。(写真8ー4)

後半の「こま犬」もブースター2よりバウンドショットが有効です。もちろん全部壊せます。

「こま犬」は口を開けている時でないとダメージを与えられませんが、メガクラッシュを使うと閉じてしまう性質があるので注意。又、隠れゼニー等もお忘れなく。

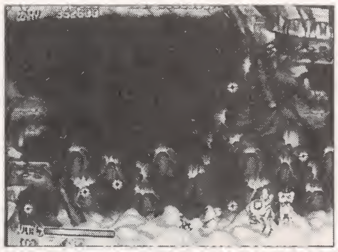
さてさて、ボスの「ライジン」「フージン」は実は高得点のカギです。

この2対の敵はダメージ制です。ある一定のダメージに達すると光り、それを1段階とし、ノーマルランクなら9回光れば（9段階で）死にます。

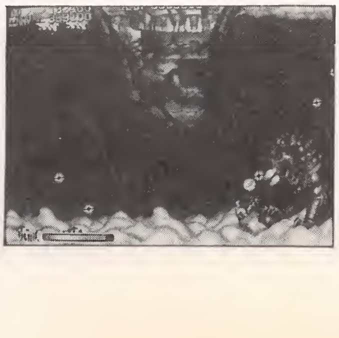
つまり、自機の装備の強さによって敵に与えるダメージの大きさ(速さ)も速い、倒すのにかかる時間も違います。

そして、この2対の敵は、それぞれが受けたダメージを独自にカウントし、どちらか一方が一定のダメージに達すると両方とも死にます。

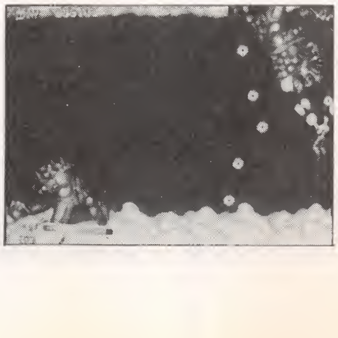
だからこそ、どちらか一方を集中的に攻撃することが一



8－4 楽勝、ラクショ。



8－5 バウンドを撃ち込め!!



8－6 フォーメーション命。



8－7 無理にまわり込むと喰らうぞ!!

番早い倒し方ですが、しかし、これでは7万点しか入りません。つまり、実質的には片側しか倒していないからです。

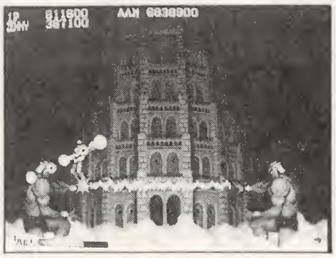
だから、まず両方とも「あと1回光ったら死ぬ」状態にし、2匹がジャンプした時にダメージを与える、などしてうまく同時に殺せば14万点入ります。

一応参考までに安全地帯も書いておきます。

問題はX座標です。自機を真正面に向け、頭を1Pの10点の桁の下に合わせます。

Y座標は敵がジャンプしない高さならどこでも大丈夫です。

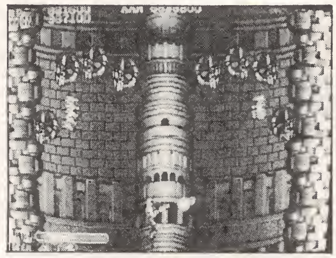
初めに1発喰らう場合もありますが、後は大丈夫です。ただし、この座標から反対側の敵を撃つと突然ダメージを喰らうので注意。大道芸ですね、これは。



8－8 ハイ、御苦労さん。©SSC。

9面

メガクラッシュの面です。まずスタート直後に使います。（写真9－1）

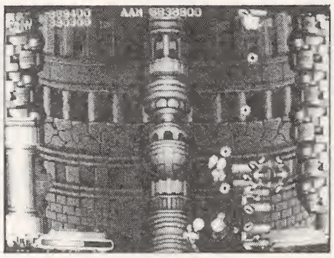


9－1 バトルナイトにはメガクラッシュ。

この後にも右、左と「バトルナイト」が出てきますが、メガクラッシュを使った方がゼニーが回収できて点数的には得です。（もちろん残り体力と相談すること。）

右下・右上から出てくるヴアシュラは写真9－2の様にサテライト右側のフォーメーションがベストでしょう。

問題は、この後の1万ゼニー×4の場所です。

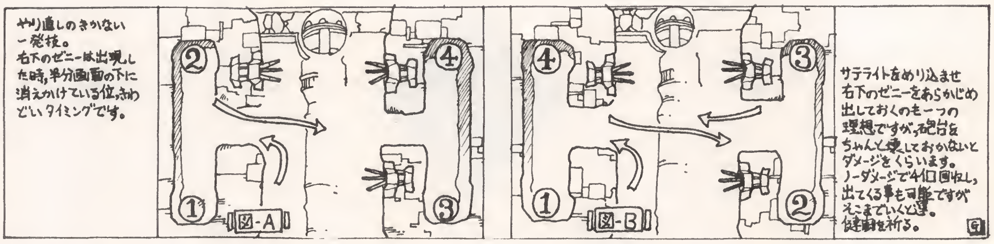


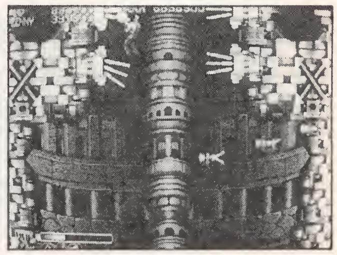
9－2 このパターンがベストでは？

取る順番は図－Aと図－Bの2通りが考えられ、どちらも可能です。もちろん無駄な動きがあったら間に合いません。

コツとしては、くぼみの中のゼニーがある場所に来てからゼニーを出す、のではなく、そこに向かう間に出し、ぎりぎりゼニーを触って回収し、といった具合いに、とにかく動きを最小限におさえる事。（写真9－3）

又、下のくぼみのゼニーはあらかじめ外側からサテライトをめり込ませて出しておくことも可能です。とにかくレバー・ローリングスイッチさばきが命です。



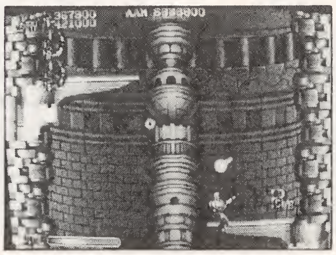


9－3 ウォー！早く入れろォー!!

ちなみに、4個の1万ゼニーを回収し、なおかつスクロールにはさまれずに出てくる事も可能です。

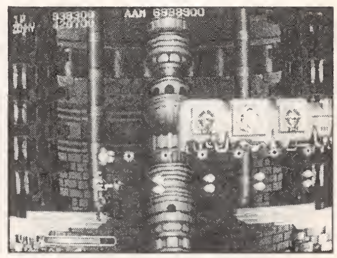
この後に前半の店が出現しますが、3回メガクラッシュを使えるだけの体力が残っていれば治療薬はいりません。

プロテクター、POW×2がある地点まで、メガクラッシュ×3でたどりつけるからです。（写真9－4）



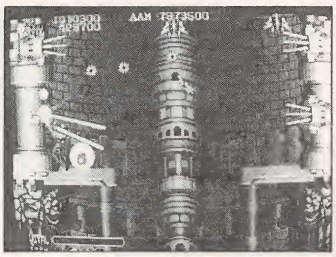
9－4 もちろんメガクラッシュを使って…。

ちなみに、途中の砲台（写真9－5）は、壊しても100点にしかなりません。ひっ込みだすまで稼いだほうがよっぽど点が入ります。それまで、適当にダメージを与えておき、ひっ込む間に壊して下さい。（ただし、砲台の根元は0点です。）



9－5 稼げ!!

ホーミングレーザーは、うまく壁側に飛び込めば、あまり喰らいません。ちなみに、ホーミングレーザーの砲台は1万点で、最終面はどれだけ砲台が壊せるかで点差が出てきます。（写真9－6）

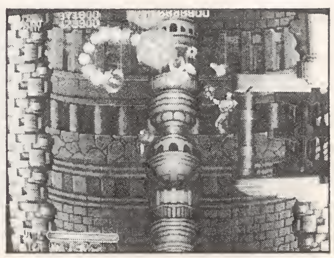


9－6 飛び込め!!

火炎触手（写真9－7）はブースター2、バウンドショットの装備でも4個まで壊せますが、火炎触手が下手に後半の敵と重なると手におえなくなります。2～3個壊せば充分でしょう。

ボス直前の店で買うものはもちろん治療薬・リペアラー・服です。（究極的に点数を狙う人間は服しか買わないみたいですが…）

個壊せば充分でしょう。ボス直前の店で買うものはもちろん治療薬リペアラー・服です。



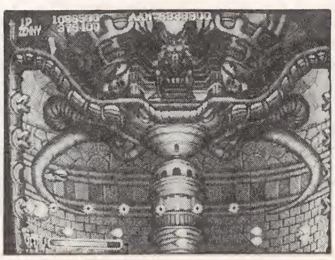
9－7 ひたすら撃ち込む。

「ガルウ」に対するフォーメーションの一例が写真9－8です。壁にサテライトがめり込んでいないか、完全に左下にいるか、注意する事。

天帝を倒せば10万点と10万ゼニーが入るから、天帝と対面した時点で110万点・残38万ゼニーに達していれば、ギリギリ800万に達します。

さて、問題は天帝です。「天帝は攻撃時にバリアをはずす」——つまり天帝が座っている間はダメージを与える事はできません。

天帝が立ち上がって攻撃を



9－8 絶対喰らいません。

始めればダメージを与える事ができます。つまり天帝が立ち上がった後は、撃ち込みさえすれば、いかなる時でもダメージを与えている事になっています。

　だから理想は、天帝の攻撃をよける時も天帝に向かって撃ち込み続ける事。ただひたすら撃ち込む事です。

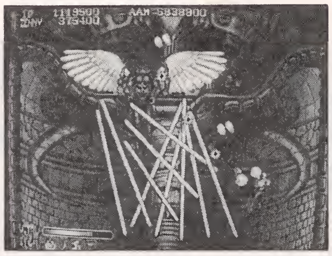
　天帝は8面のボスと同様、ダメージ制で、一定のダメージに達すると紫色ににぶく光り、これがダメージ1段階分です。

　そして、(ノーマルランクなら)ダメージ10段階目で天帝は死にます。

　つまり、自機の装備がどんなに弱くても(ゲームスタート直後の最弱装備でも)天帝は倒せるはずです。時間はかかるでしょうけど。

　逆に装備が強ければダメージを与えるペースも速く(天帝が紫色に光る間隔も短く)より短時間に倒せる、という事ですね。

　天帝のレーザーのよけ方ですが、基本は撃たせてよける、です。一番の理想は写真9ー9の様に、上の方に天帝がいる事です。そして自分は下で待ち、レーザーを撃たせてから、右上か左→左下によけます。



ラッキーパターン。いつもこうなら…。　9－9

　つまり、レーザーは単によけるのではなく、よけ易い方向に撃たせ、よける事です。ちなみに、初めから動いていたら、必ずレーザーに当たります。

　又、下に天帝が降りてきたら上にまわり込み、前述の事を上下対称に行うのが理想論なんですが、わかっててもなかなかできないのが人間というもの…。

　さらに、これは経験上の話ですが、横に撃たれたレーザーはやたら広がり、よけにくいと思いませんか?

　やはりレーザーは縦方向に撃たせて横の空間に逃げるのが理想でしょう。

　問題は天帝が画面中央にいる時です。これでは第一天帝との距離があけられません。

　画面下で待とうものなら距離が近すぎて、まずよけられないし、距離をあけようとして右下などの角で待つと、もろに横にレーザーを撃たれ、これもまずよけられません。

　となると、今挙げた2点の中間が一応の理想だと思うのだけど、それでもよけられるかどうかは保障の限りではありません。

　それと、天帝の出すブーメラン状のホーミングは絶対喰らわない事。

　レーザーを喰らってもホーミングを喰らっても自機が受けるダメージはプロテクター1発分です。

　百歩譲って、レーザーは喰らっても仕方がないにしてもホーミングは本来よけられるものだし、メガクラッシュで消す事もできます。

　ホーミングを喰らってプロテクターが削られるのは非常にもったいないので、メガクラッシュを使ってでもかわす事。

　それに、天帝に対しても多少ダメージを与える事ができ、その方がメガクラッシュをまったく使わないで闘う時より、より少ないダメージ数(天帝が光る回数)で天帝が倒せます。

　ただし、メガクラッシュの使い過ぎで、気が付いたら体力がなくなっていた、なんて事のないよーに。

　最後に少し余談を。

　例えば、プロテクターが落ちている面で、あらかじめプロテクターを買っておいて拾うと耐久力はプラスされます。

　つまり、9面の初めの店でプロテクターを買い、メガクラッシュを使いまくって無傷のまま途中に落ちているプロテクターを拾うと、耐久力10発分のプロテクターができます。さらに、メガクラッシュを使いまくってプロテクターを守って天帝にたどりついて闘えば、かなり楽になります。

スペシャルサンクス

　以上が私がアドバイスできるすべてです。以上のパターンがすべてできれば840万は出るハズです。それ以上は運か細かいテクニックの集積でしょう。(900万まで出るんじゃないか、なんてとんでもない声も出てるし…)

　又、「ロストワールド」を長期にわたりレポートしていく上で多くのプレイヤーに情報を提供してもらいました。Y・N君、H・S君、VAP君、かまがみ君、感謝雨あられデス。

　そしてこの素晴らしいゲームを作ったカプコンに敬意を表します。では、サラバ。

バトル編だ!!

FINAL LAP

Ⓒ㈱ナムコ

2回目

戦いにもルールはあるのだ。激しさの中にも爽快感を…生き残るための全テクニック。GO!!

砂樹 帝

まずは復習だ

自分の順位を把握せよ！

F・Lは順位によってマシンの性能が変化します。これはトップの独走を防ぎレースを混戦に持ち込む措置で、順位が上がると性能は悪くなります。1位と2位の性能差が最も大きく、2位以降はそれほど性能差は出ないようになっているようです。

具体的には、最高速度をはじめ操作性やグリップ力に影響します。この為、1位を走る時はかなり気を使ってはしらないと、すぐスピンしてしまいます。

より直線的に走ろう！

F・Lで速度を落とすにはブレーキ、ギアチェンジ、アクセルワークがありますが、実はハンドルを切ってもスピードが落ちてしまいます。できるかぎりハンドルは切らないようにしましょう。

そのためには、一番直線が多くなるようにコース取りをしなければなりません。特に、S字などでは差がつきやすいので、図-Aの様なライン取りを心がけてください。

コース内の縁石（道の端の赤白のライン）には乗り上げても速度は落ちません。車体半分ぐらいと目安をつけておいてください。こんなにコース幅いっぱいに使っていては危険と思われがちですが、実はこの方がより安定した走りができるのです。

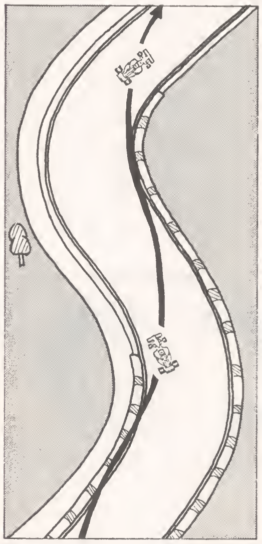


図-A　このラインならスピンしにくい。

グリーンカーは障害物と思え！

グリーンカー（G・C）はほとんどパターンに近い動きで出現しますが、最初からこれを全部覚えるというのは無理なので、G・Cの性質を覚えてください。

ズバリG・Cが現われたら迷わずインから抜きましょう。道の真ん中を通るG・Cの特性は前回説明しましたが、なぜインを通るのかというと、G・Cはアウトには寄ってもインにはあまり寄ってきません（図-Bの点線の様に）。

図の★点の位置で少しインに寄ってきますが、※もどり係数がかなり減衰しているので心配はいりません。G・Cはインから抜くように心がけましょう。

以上3点が前回の基本事項でした。

さて、いよいよF・Lの実戦編とも言えるバトルの説明に入ります。

※コーナーでアウトにふくらんだG・Cは道の中心線に戻ろうとする、その時の度合い。

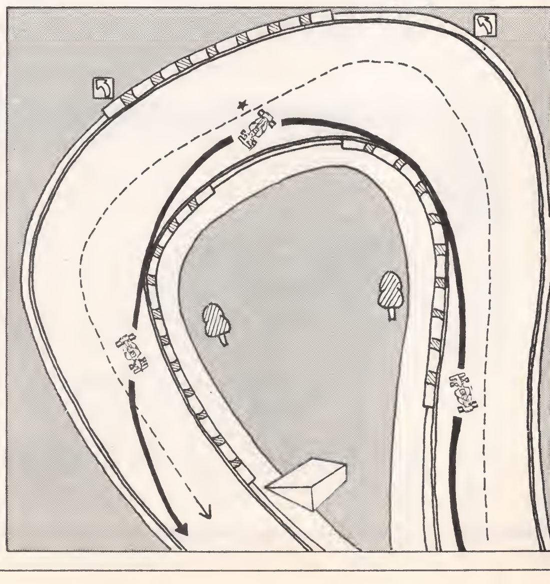


図-B　G・Cがいなければもう少しアウトに出てもよい。

バトル全戦術

血も涙もないか

バトルってなんだ

初めにことわっておきますが、バトル技術というのは自分の身を守るためのものであって、絶対に悪用はしないでください。

バトルとは、はっきり言ってしまえば他人を蹴り飛ばしてでも1位を取るという血も涙もない戦いのことを言います。

ですから、仲間内でプレイするのが最も良く、1人でも知らない人が入って来たらバトルはやらないでください。ただし、中には直線での蛇行や路上停止など悪質な妨害をしてくる人もいます。このような場合は話は別です。自分の持てるテクニックをフルに使い、応戦しましょう。

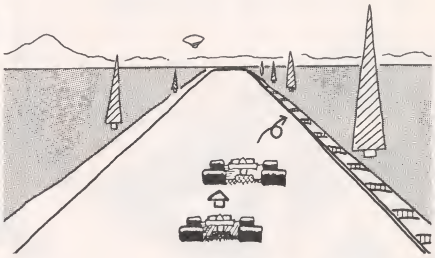
本来バトルは、順位による性能差を克服するための、相手との駆け引きゲームであっ



て、蹴飛ばし合いではなかったのです。ところが最近はバトル参加者が増え、ほとんどのレース内容がバトルになったのは悲しいことです。このような条件下で生き残るために開発されたのが、バトル技術なのです。

テクニック1 ど突き！

後ろから接触し相手を突き飛ばす基本的な技ですが、50km／h以上スピード差があればほとんど成功します。しかし100km／h以上差があると、巻き添えをくらう場合があるので注意してください。相手とのスピード差を調節することがポイントです。図－Cの位置で接触すると相手は右上に飛んで行き、巻き添えをくらう可能性が減ります。前走車が2位以降の場合はあまりスピード差が出せないので、ヘアピンやシケインの立ち上がりで相手のスピードが落ちた時を狙うのが効果的です。

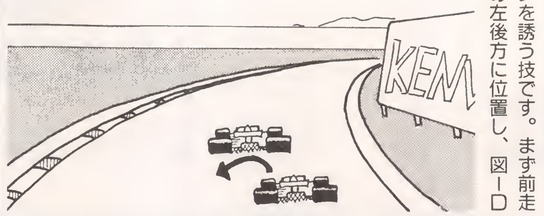


図－C ど突きはバトルの基本だ！ しっかりマスター。

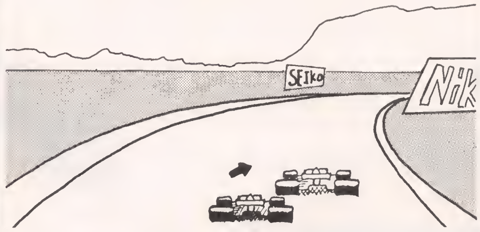
テクニック2 擦り押し&タイヤ押し

あまりスピードが出ない時の技で、相手の速度をあげスピンを誘う技です。まず前走車の左後方に位置し、図－Dの様に右に移動しながら押します。すると前走車はかなり加速し、デグナーやスプーンなど、まがりにくいコーナーで効果があります。

次にタイヤ押しです。これも似たような技ですが、自車の右前輪と前走車の左後輪を接触させます。これも相手が前方に飛んで行くので、まがりにくいコーナーで使うとスピンしコースアウトします。この2つの技は右側でもできますが、左の方がやり易いと思います。



図－D のろのろやっていてはダメ。素早く！ 素早く！

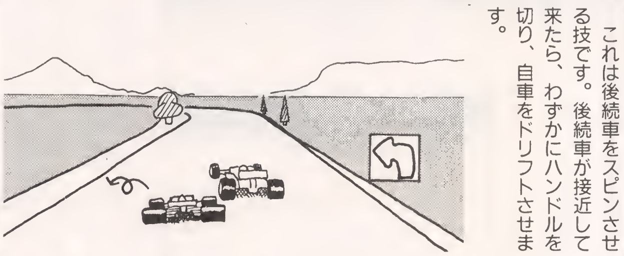


図－E 相手の車体に食い込ませるのがコツ。

テクニック3 腹打ち

これは後続車をスピンさせる技です。後続車が接近して来たら、わずかにハンドルを切り、自車をドリフトさせます。

すると後車は自車の腹に当たりスピンします。この技を会得するにはかなり練習が必要です。悪くても両者スピンにもっていけるくらいにしておきましょう。

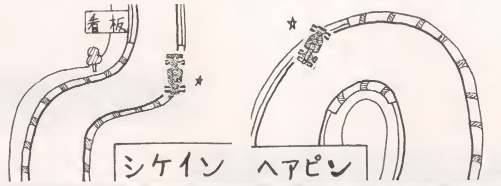


図－F 隣の画面を見ながらやるのも一つの方法。

テクニック4 ロケット

この技は事故処理のテクニックでスピン等をした場合、再加速に時間がかかります。そこで後続車にわざと蹴飛ばしてもらいます。

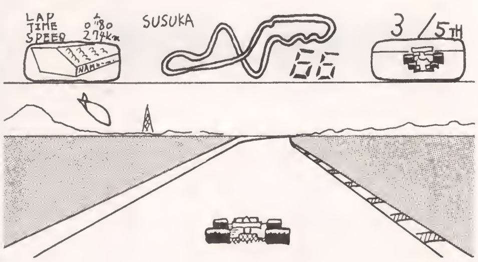
後続車が接近していることが条件ですが、図－G、Hの様な各車が絶対通らねばならないライン上で待っていれば、必ず衝突してくるので、うまくいけば急加速し、瞬時に300km／hぐらいは加速できます。



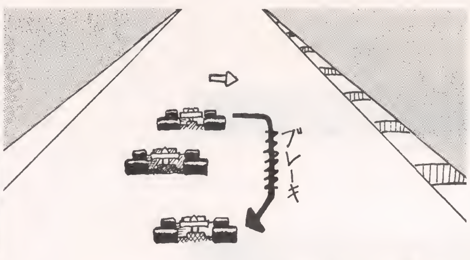
図－G・H このロケットをスタート時に使えば一秒はタイムが縮まるのだが……。

テクニック5 廻り込み

テクニック3で紹介した腹打ちは成功率が低く、なかなかむずかしいので最初のうちは、この廻り込みをおすすめします。図を見て下さい。後車がバックミラーにこのくらい写るようになったら、ハンドルを右に切る（左でも可）と同時にブレーキを瞬間的に踏みます。こうして後ろに着き、突き飛ばすチャンスを狙うわけです。



図－I 慣れてくればレーダーだけで距離がわかるぞ。



図－J エリア88のごとく後ろを取ろう。

ここで注意することは、ブレーキは思いっ切り踏んでください。ブレーキングが甘いと後続車の視界から消えることができず、恰好の的となってしまいます。左右にハンドルを切るタイミングさえつかんでしまえば、あとはかってに抜いていってくれます。

バトル技術として主なものはこれだけですが、これを応用しなければ1位はとれません。前にも述べたようにバトルは相手との掛け引きです。せっかく相手を突き飛ばしても、それが3周目だったりすればゴール前で追いつかれてしまいます。

要するに、FINAL LAP（4周目）で相手を飛ばせれば良いのですが、相手もそう簡単には後ろに着かせてはくれないでしょう。これが3人プレイ、4人プレイと増えていけばもっと複雑になっていきます。ここからは、ケースバイケースになるので攻略法はありません。自分で戦略を練ってください。

バグについて

F・Lにはバグ?と呼ばれている現象がしばしば起こります。他車にふれてもいないのに飛ばされたり、目の前で他車がいきなりブレ出したりするのがバグです。

2セット以上ある店では、スタート時に軸線がズレているかどうかでバグを知ることができますが、こうなった場合接近するだけで吹っ飛びます。これは電源を入れた直後なら起こらないことが判明していますが、電源切りを認めていない店も多く、こまった問題となっています。

プレイヤーのパワーがゲーム界をリードする!!

第2回　読者が選ぶ

年間ベストゲーム

●1項目1機種●

投票は差し込みハガキでネ

アイレム

A－1	Mr. HELIの大冒険
A－2	ビジランテ
A－3	迷宮島
A－4	最後の忍道

SNK

B－1	ゲバラ
B－2	ジャンボウII
B－3	バトルフィールド
B－4	パドルマニア
B－5	ファイティングゴルフ
B－6	ファイティングサッカー
B－7	航空騎兵物語
B－8	ゴールドメダリスト
B－9	スカイソルジャー

カプコン

C－1	虎への道
C－2	F-1ドリーム
C－3	ラストデュエル
C－4	1943改
C－5	ロストワールド
C－6	カプコンボーリング

コナミ

D－1	魔獣の王国
D－2	A－JAX
D－3	ザ・ハスラー
D－4	シティボンバー
D－5	ラビリンスランナー
D－6	スーパー魂斗羅
D－7	悪魔城ドラキュラ
D－8	グラディウスII
D－9	チェッカーフラグ
D－10	リングの王者
D－11	ハイパースポーツスペシャル
D－12	ガルカ
D－13	にゃんにゃんパニック
D－14	クレイジーコップ

ジャレコ

E－1	ぶたさん
E－2	キックオフ
E－3	P・47
E－4	魔魁伝説
E－5	武田信玄

セガ

F－1	ヘビーウェイトチャンプ
F－2	スーパーリーグ
F－3	サンダーブレード
F－4	忍(SHINOBI)
F－5	ソニックブーム
F－6	ホットロッド
F－7	エースアタッカー
F－8	ファンタジーゾーンII
F－9	ギャラクシーフォース(II)
F－10	獣王記
F－11	UFO戦士ようこちゃん
F－12	パワードリフト
F－13	パッシングショット
F－14	フリーキック
F－15	カウンターラン
F－16	エンゼルキッズ
F－17	スクランブルスピリッツ

タイトー

G－1	オペレーションウルフ
G－2	特殊部隊UAG
G－3	ワードナの森
G－4	フルスロットル
G－5	レインボーアイランド
G－6	究極タイガー
G－7	ニンジャウォーリアーズ
G－8	コンチネンタルサーカス
G－9	Dr.トッペル探検隊
G－10	レインボーアイランド(EX)
G－11	レイメイズ
G－12	火激
G－13	ダッシュ野郎
G－14	地獄めぐり
G－15	功里金団
G－16	中華大仙
G－17	チェイスH.Q.
G－18	歌舞伎・Z
G－19	GO FOR THE GOLD
G－20	サイバリオン
G－21	ニュージーランドストーリー

テクモ

H－1	ジェミニウイング
H－2	シルクワーム
H－3	リードアングル

テクノスジャパン

I－1	熱血高校ドッジボール部
I－2	西遊降魔録
I－3	ビーチバレーボール

データイースト

J－1	ワンダープラネット
J－2	SRD
J－3	ポケットギャル
J－4	ヘビーバレル
J－5	チェルノブ
J－6	ドラゴンニンジャ
J－7	バーディトライ
J－8	スタジアムヒーロー
J－9	コブラコマンド

ナムコ

K－1	パックマニア
K－2	ファイナルラップ
K－3	ギャラガ'88
K－4	ワールドスタジアム
K－5	アサルト
K－6	ベラボーマン
K－7	メルヘンメイズ
K－8	アサルトプラス
K－9	爆突機銃艇
K－10	オーダイン

日本物産

L－1	テラフォース
L－2	子連れ狼
L－3	ハイホー2
L－4	アームド・エフ

UPL

M－1	ミュータントナイト
M－2	アークエリア

その他

N－1	ツインイーグル(セタ)
N－2	上海(サン電子)
N－3	ラビオレプス(ビデオシステム)
N－4	サイバータンク(コアランド)
N－5	ザ・ディープ(ウッドプレイス)
N－6	カベール (TAD)
N－7	霊界導士 (ホームデータ)

パワフルな1票を…

今年もやってまいりました。ゲーメスト大賞の案内をいたします。

今年も読者の皆さんに投票してもらうことになりますが、投票の方式は前回と同じく、このページにあるゲームの記号をアンケートはがきに記入してもらうだけ。ただし、キャラクター名の所にはゲーム名を記入してもらうところが前回と違う所です。

ベストゲームの項目は次の通りです。

○君が選ぶ一番好きなゲーム
○グラフィックが良いゲーム
○VGMが良いゲーム
○SE(効果音)が良いゲーム
○エンディングが良いゲーム
○好きなキャラクター (前回と同じく、男・女・モンスター・その他の4種類)
○ベストシューティングゲーム
○ベストキャラクターゲーム

(シューティングゲーム以外はこちらに含まれます)

○読者の君が最も理想とする難易度のゲーム名 (やさしすぎるゲームという訳ではないので注意)

対象機種はこれだ

対象機種は、昨年のAMショーから今年のAMショー前のゲームまでにします。一応、表にはその期間のゲームでうまっていますが、もし、期間中で表に無いゲームは各自でそのゲーム名を書いて下さい。

なお、前回で集計した分については、今回は対象外としますのでご注意下さい。

投票期間は、11月末の締め切りとさせていただきます。なお、投票用紙は折り込みのアンケートはがきのみとさせていただきます。官製はがきは無効とさせていただきます。

多数の投票をお待ちしております。

(担当者・悠理)

☆麻雀ゲーム、ピンボールは原則としてなし。

「囲まれた文字を読め」パズル

問題

サ	イ	ゴ	キ	イ	ト	ナ	ダ	ザ	ア	ア	シ	セ	オ
ウ	サ	ノ	ガ	カ	ー	ャ	リ	ン	モ	ン	ク	ッ	イ
ド	ン	ニ	ハ	ノ	ナ	ジ	バ	グ	デ	ゲ	ド	ア	レ
ヨ	イ	メ	ベ	ル	ト	ウ	オ	ノ	ウ	カ	ッ	イ	ッ
ム	テ	テ	ン	ン	ア	ク	ラ	ク	ョ	イ	キ	ス	ク
ノ	シ	ベ	ロ	ト	ス	ナ	タ	プ	セ	イ	カ	メ	カ
タ	オ	ス	ノ	ナ	ラ	ン	ー	ー	ー	デ	ノ	ジ	イ
ウ	サ	ミ	ド	ン	カ	カ	サ	ン	ダ	タ	ジ	ナ	マ
ソ	イ	ク	ン	ミ	ウ	ワ	タ	フ	シ	リ	プ	ン	モ
ン	ル	コ	マ	デ	ャ	モ	シ	リ	デ	モ	タ	ラ	ニ
カ	ト	ハ	ウ	ロ	チ	ニ	ニ	マ	タ	ナ	コ	グ	オ
ル	ヲ	ニ	ト	コ	ッ	レ	ツ	ン	キ	カ	ー	ン	ド

出題 APAPA

冬の気配がひしひしと感じられる、今日このごろですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。

なーんちゃって。ここはパズルのページなのだ。とにかくパズルを解いてくれ!!

例

ス	カ	イ
ー	ア	ソ
ャ	ジ	ル

スカイソルジャー＋ア

解き方

さーて、またもや文字が並んでいる。

最終的にはこの中から、あるゲーム名を取り出してもらうのだが、2つのステップを踏んで解いてくれ。

①まずは文字表の中から「例」の様に、8文字のゲーム名が輪を作っているところを探してもらう。

②次に輪の中の文字（「例」で言えば「ア」の部分）抜き出し、並べ変えて、あるゲーム名を作ってもらう。そのゲーム名が何文字かは、ここでは内緒だ。

ゲーム名が出来たら、葉書に（今回も綴じ込みではない）それを書き込んで、編集部宛に送ってくれ。最近、どーもみんなの葉書が少ないぞ。頑張ってくれー。

しめきりは11月末日。正解者の中から5名を選んで、思わず髪の毛の逆立つ「豪華な粗品」を送ります。今回も目立った人が勝ち、の可能性は強い……。

10月号当選者発表

いやー、久々に不正解者が半数を越えたぞ。ちなみに、正解者も充分いたので、25個のゲーム名を書いてない人は、いきなりボツ!! 本文を良く読みましょう。

間違いが目立ったのは、①⑤⑪㉒等だったが、UFO少女ようこちゃん、アステロンベルト、なんてのがあった。一番多かったのは①の爆突（ナムコ）。

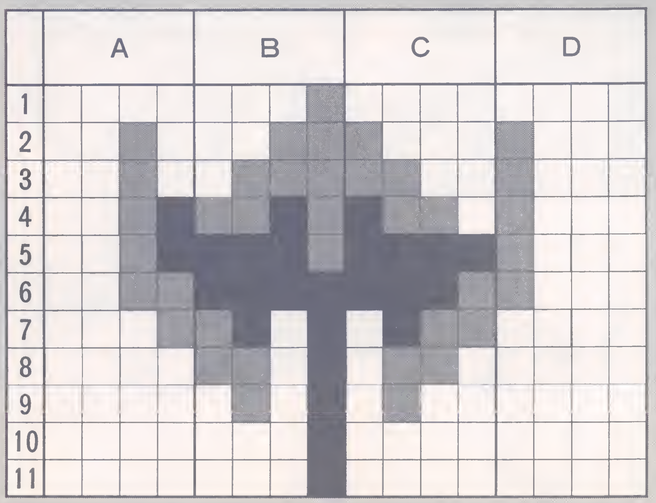
これは『爆突機銃挺』ではなく『モトス』なのだ。得意気に「バグだ！」と書いてきた君、詰めが甘いぞ!!

正解の中から、見所のある葉書を選んだぞ、次の5名だ。

佐藤雅仁君（北海道）
村林　学君（青森県）
小野貴宏君（愛知県）
仙波岳彦君（愛媛県）
原田秀臣君（福岡県）

惜しくも不正解だった、加藤真一君（栃木県）、毛利哲也君（大阪府）、君たちの次回の葉書に期待するぞ!!

さて、解答は次のゲーム名で、ドットキャラは図の通りです。



1	モトス	14	源平討魔伝
2	IKARI	15	メタルソルジャー　アイザックII
3	スターウォーズ	16	スクランブルフォーメーション
4	フェアリーランドストーリー	17	アテナ
5	UFO戦士ようこちゃん	18	アーガス
6	モモコ120%	19	ASO
7	アルゴスの戦士	20	魂斗羅
8	ダライアス	21	サイコソルジャー
9	ラッシュアンドクラッシュ	22	タイムパイロット
10	ゼビウス	23	闘いの挽歌
11	アストロンベルト	24	ブラックドラゴン
12	バミューダトライアングル	25	ドルアーガの塔
13	アルカノイド	答	ボス　エイリアン

ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、なんと1ゲーム オール50円!!





だからいい!!

なにがって、プレイヤーのしたいゲームをいち早くつかんで即仕入れちゃおうという姿勢がいいのだ。AMショーで評判の機種はみーんな入るぞ!! んじゃ、明日も行くっきゃないのだ。







ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1—16
3)4852



ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー



地価ベラボー

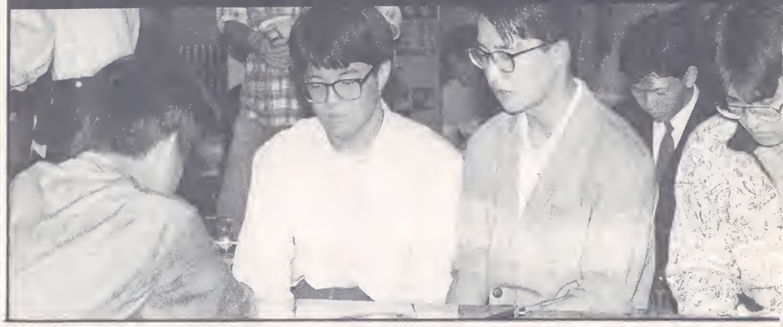






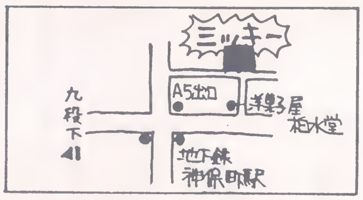
ぜーんぶ書き切れないけど…

ミッキーで人気のゲームはパワードリフト、チェイスH.Q.、HOTチェイス、大魔界村、イメージファイト、クレイジークライマー2、龍剣伝、そして麻雀学園2…あとは君の目で確かめてくれ〜い。



●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田

☎03(29

ターチの WeLoveVGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 27

今回は特別編だ!

なぜかというと——

よーくオベンキョーして、楽譜を読めるようになって、

VGMをさらに100倍楽しんじゃおうというわけだから……

ちょっとそこの君、ページを閉じずに読んでみて!!

VGM攻略法＝楽譜の読み方

お元気してますかー?「今日も毎日ゲーセン通い、聴こえてくるはVGM」ってなわけで、へんな標語作ってどひんしゅくだが、VGMだぁーい好き人間は大集合だ!

このコーナーでは、みんながよく買っている(だろう)VGMレコードに付いてくる楽譜についてお話しちゃうのだ。ゲーメストでも、以前何度か楽譜を載せたけど、「ボク音楽苦手だモン」とか「ごちゃごちゃしてわけわかんねー」と敬遠していた人もいるはず。

しかし、楽譜は書けなくてもいいけど、読める様になると、これがまた楽しいのだ。音楽を作ることは出来なくても聴く事は出来る、っていう事と同じで、楽譜を読む事ぐらいなら、それ程難しい事ではないんだ。別に演奏しなさい、なんて言ってるんじゃないんだからね。

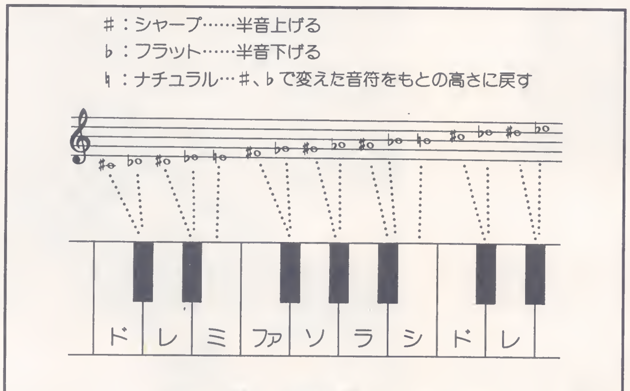
で、読める様になったらどう楽しむのかとゆーと、そのVGMを聴きながら楽譜を目で追っていくんだ。そうすると、ただボーっと聴いていたときよりも、曲の隅々まで音がよくわかって、今までメロディーしか聴こえてこなかったのに、裏メロディーやベース、ドラムなんかもみーんな聴こえてきちゃうのだ。だから、もちろん曲を憶えるのも早くなっちゃう。

そんな今までの百倍位楽しめちゃうVGMの聴き方を見逃がしてしまうのはもったいない! みんなで楽譜を読めるようにしようぜ!

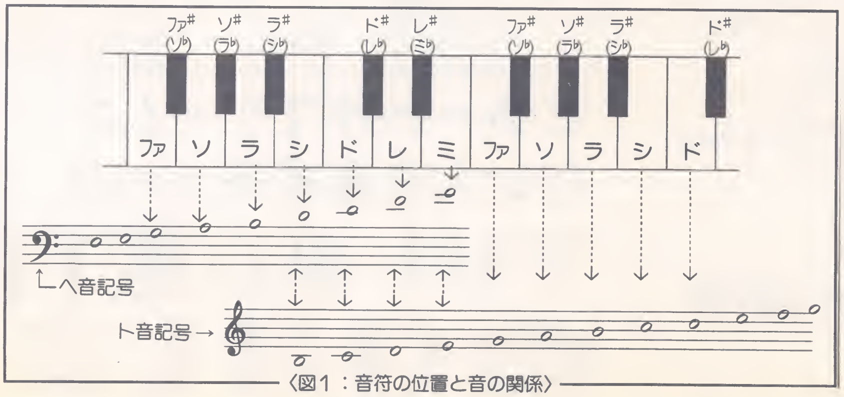
音符の位置と音の関係

鍵盤(つまりキーボード)を例にして考えてみよう。鍵盤は、左の方が低い音で、右に行くに従ってだんだん高くなるんだ。それを楽譜で見た例が(図1)で、楽譜はヘ音記号、又はト音記号のついた五線で表す。この五線上にある丸いやつが音符で、これが低い方にあると低い音、高い方にあると高い音を表す。

ヘ音記号では主に低いパート、ト音記号では主に高いパートに使うので、図中の両方の矢印で結ばれた高い音符と低い音符は同じ音を示すんだ。では、どうしてヘ音、ト音なんて2種類の記号があるかとゆーと、音は低いのから高いのまでたくさんあるので、一つの五線譜では書き表せないからね。



〈図2：半音の表し方〉



〈図1：音符の位置と音の関係〉



〈図4：拍子の種類〉



〈図5：反復記号〉



〈図3：音符と休符の種類〉

半音の表し方

さて、(図1)の鍵盤の図を見るとわかるように、白鍵盤と白鍵盤の間に黒くて小さい鍵盤がある。これは両側の音のちょうど中間の音(半音)を出すもので、♯(シャープ)や♭(フラット)をつけて表す。五線上では(図2)のように、その音符の手前に記号をつける。例はト音記号だけど、ヘ音記号の場合でも要領は同じだ。

で、♮(ナチュラル)というのは、一度♯や♭で変えた音符を、再び白鍵盤の位置に戻したい場合に使うのだ。例ではミとシにつけられているね。他の音符でも要領は同じ。

さて、音符というのは、音の高い低いを表すんだ、という事は良くわかったね。しかしもう一つ大切なのは、音符は音の長さも表すという事。ここからが楽譜攻略の本番だ。

音の長さの表し方

(図3)にごちゃごちゃ書かれている通りだ。(図4)の「拍子」とは、まあリズムの事だと考えていいかな。分数みたいに書かれている分母と分子の関係は、例えば八分の十二拍子なら「一小節の中に八分音符を12個も詰められちゃうんだぜ」ってな意味になる。付点四分音符なら4つ入るってわけだ。

この他にも拍子はいろいろあって、変拍子なんて言われている「ギャラクシーフォース」の1面は八分の七拍子、「アサルト」の1面は四分の五拍子が使われている。変な拍子だから変拍子と言うのだ。

行ったり来たりの反復記号

(図5)にいろいろ例が出ているが、これらの記号が出てきたらすぐに指定位置に戻る(または飛び越す)ように、曲を聴く前にあらかじめ楽譜にチェックを入れておこう。

さあ、これで大体楽譜を見ながら曲を聴く準備が出来たでしょう。え? わけわかんない? うーん、とりあえず実際の楽譜を見ながら考えましょう。

パワードリフトでお勉強

(図6)の楽譜は、パワードリフトでAコースを選択した時の音楽で、メロディーが始まるところからだ。三段譜になっているが、実際にはこれにギター、ドラムも加わっている。ここでは基本の3パートを見て、お勉強しよう。

最初の小節は八分音符分の音だけの小節で、ここを1小節目とは普通言わない。次の小節から下に番号がついていて、それが小節番号になる。

で、メロディーのところどころに、普通より小さい音符が書かれていて(手前の音より半音低い音符)、音符のしっぽに斜線が入っているね。これは「装飾音符」といって、これがついた音符は、発声の際に半音下がった音を瞬間的に出すもので、まァかっこよくなるわけね(説明が難しい)。

バッキングは、同時に3つの音が重なっているわけ。

ベースは割と単調だが、曲自体はドラムで8ビートをきざんでいるので、この曲は8ビートのロック、と言っていいだろう。

反復記号はわかるかな? 演奏順序は小節番号で言うと1番から8番まで続けて、次に1番に戻る。また続けて7番まで行ったら、2カッコに飛び越して9番を演奏、ってな感じだ。

各音符の長さも、よく見て理解してね。ところどころタイ(図3参照)でつながれているから、注意しよう(何を注意するんだ? 見てるだけなのに)。

とまァそんな感じで、今回は終りだ。曲を聴きながら楽譜を目で見て追うって―の、クラッシックの世界だと、演奏しない人でもよくやってるのだ。だから、君はクラッシックのレベルと同じ事が出来るようになったのだ。やったね!



〈図6：パワードリフトⒶ〉

ナムコ・チャリティー・クリスマス・パーティー　日時・63年12月11日(日)3時開場　4時開演　場所・東京千代田区　九段会館大ホール　参加方法・参加無料。ただし整理券が必要。入場希望の方は11月末日までに住所、氏名、年齢、職業(学校名)を記入の上、次の住所までハガキでお申し込み下さい。抽選で1000名様をご招待いたします。　応募先　〒146　東京都大田区多摩川2−8−5　(株)ナムコXmasパーティーゲーメスト係宛　※「絶対に参加したい!」という人は、そのHOTな気持も書いて下さい。

アメリカゲーム事情

パワフルだぜアメリカのプレイヤーたち

アメリカ最大のゲームサークル「APA」のメンバーと勝負してきたぞ。結果は……。
それと最新のゲーム情報も持ち帰ってきたから、期待してくれ。

◆八木貴弘◆



ダウンタウンのゲームセンターのカウンター。真ん中左のメガネをかけた人がお店のオーナーです。

ハーイ、来年が受験生のT・Jです。それなのに私はアメリカに行ってきました。なにしにって？もちろん、ゲームをしにです。
そうなんです。受験生は今、必死に勉強しなければならないんです。だから親にも猛反対されました。行くのは来年にしなさいって。それを押し切ってアメリカに行ったのは、アメリカのマニアサークル「APA」に会うことになったからです。

すべてセンキューで通した人もいた、って？

そんなあわただしい中、8月6日から13日まで仲間5人といっしょにアメリカ西海岸のロスアンジエルスまで行ってきました。
まず、今回の遠征メンバーを紹介しますと、日本最大のマニアグループVG2連合本部長で、元ゲーメスト編集長の植村伴北さん。同じくVG2会員の江橋康之さん、藤嶋厳碩さん、端原螢さん、田口政則さん、そして私八木貴弘(T・J)です。
私達は「APAのメンバーと勝負しよう!!」と意気込んで飛行機に乗ったのでしたが…。
しかし、今回はまったくのフリーで、いきあたりばったりの場面もしばしばあり、一歩間違っていたらどうなっていたか分からない旅行でした。
まず最初にぶつかった問題は言葉の問題でした。というのも、6人のうちかたことの英語が話せるのが約2名で、飛行機の中でもすでに英語の質問に答えられない人が続出!!
スチュワーデスのおねえさんに洋食か和食か質問されてセンキューと答えた人が誰かとは言いませんが…。
そうして11時間の長い旅の後、我々はロスに着き、ダウンタウンにあるホテル「クラークホテル」を目指したのでした。

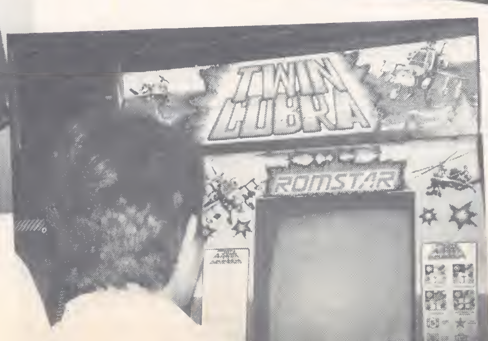
ピピッと通じたAPAのメンバー

私達がホテルに着いたのは午後3時過ぎで、とにかく部屋に入って落ち着きたかった私は、ホテルのカウンターに行きチェックインをし、エレベーターのボタンを押そうとしました。その時、年は20過ぎほどで背が我々よりも高く、ゲームのTシャツを身につけた4人の若者が我々の前に姿を現わしたのです。我々は、その見事な勘で彼らがAPAのメンバーだと分かり、ナイストウミーチュウの言


パックマニアのTシャツを着た常連さんです。



せまいゲーセンには体感ゲームはたいていアップライトで置いてありました。



同じく海外バージョンの究極タイガーです。

葉をかわしながら部屋に行き、大きい荷物だけ置いて彼らの車で早速、彼らのよく行くというゲームセンターに行ったのでした。

まず、最初にアメリカ最大のゲームサークル「APA」の紹介です。

「APA」は、フルネームをAMUSMET PLAYERS ASSOCIATIONといい、アメリカ全土で2000名の会員がおります。

APAのメンバーは、ゲーメストのような雑誌を発行していて、かなりビジネス的にそれを仕事としています。本の名前は「エレクトロニック・ゲーム・プレイヤー」(EGP)といい、2・95ドルだから日本円で約400円ぐらいかな。

ところであなたはハイパーオリンピック100m走で7秒台がだせますか?(もちろんコスリなしで)彼らはちょっと変わったボタンの押し方をしていて、スクラッチと呼ばれるもので、両手の親指を除いた8本の指を交互に小指→中指→人差指の順で押していく、というもので、それをやると、ボタンをたたく音がダラララッ、ダラララッとものすごい迫力がありました。

アメリカのゲームボタンは、95%がこすりができないような高いボタンなので、押し方によっては音がでる。私も1943をプレイしたんだけど、さすがに16面もやったら腕が死にました。なにせボタンが重くて重くて…。

APAのメンバー



右からスティーブ、ドン、ジム、ジェフです。

では、我々のホテルまで歓迎に来てくれた皆さんを紹介しましょう。

●スティーブ・ハリスさん

「EGP」の編集長をしています。ゲームの方もすごい腕前で、スイマーというゲームで92,430点というスコアを出してます。

●ジェフ・ピーターズさん

同じく「EGP」の編集員です。ギャラガ88で492,500点とっています。そういえば、彼は夢中でコマンドやスペシャルテクニックのことを聞いていましたょ。

●ドン・ノアートさん

主にゲームの攻略を担当している編集員です。エイリアンシンドローム2,269,200点、ニンジャウォーリアーズ98,700点(まだ向うでは出たばかりみたい)、パックマニア363,500点など。

●スティーブ・リノさん

私、T・Jがいちばん気の合った、気にいった人です。(英語もちゃんとやさしく、僕達のレベルに下げてくれたし)主にソフトを使うゲーム、例えばファミリーコンピューターとかPCエンジン(向うにはもう普及していたので驚きました)のコーナーを担当していますが、アーケードゲームの腕もピカー。

取材したり原稿書いたり かなりビジネスライク

彼らの日常生活はどんなものだったのか、インタビュー形式で聞いてみました。

——朝は何時頃、起きるの?

「7時45分頃だね。それから洗顔、着替え、朝食を済ませて、10時までに会社に行くんだ」

——会社ではどんな仕事をするのかな?

「新しいゲームがでた時なんかは取材に出かけたり、そのレポート(原稿)を書いたりするね。かなりビジネス的に仕事はするんだ」

——なるほど、ゲーメストと同じような仕事をやってるんだ。それじゃ仕事が終わったら?

「だいたい4時頃終わるんだけど、その後はゲームセンターにいったり、その他にも、家で音楽を聞いたり、友達とラスベガス辺りに出かけて夜遅くまで遊んだり、いろんな事をするよ」

——そして寝るのは…。

「早くて11時、遅くても12時半ぐらいには寝るよ。土曜以外は朝が早いからね」

うーん、ゲーメスト・ライターとは、ちょっとちがうみたいね。

やってみました日米対戦

私達はゲームセンターに着くやいなや、もうゲームを始めていました。

スティーブさん達は、今3つのゲームに凝っているそうですが、その3つのゲームで、日米の対戦をすることになりました。

まず、初めは720度※。あのアタリ社の名作ですが、日本には全国で2台しかないといわれています。

対戦する人は、日本側厳碩さん、アメリカ側ジムさんです。

ところがです。ジムさんはゲームが始まると間もなく点かせぎに走りだし、ジャンプして着地すると点、さらにその着地点からジャンプして点を入れるという繰り返しを行ない、1面ですでに1万点を楽々超すいきおい。結局、彼等のランプテクニックに圧倒され、アメリカ側ジムさんの圧勝に終りました。

次は、今日本で人気がでてきているオリンピックゲームの元祖ハイパーオリンピック(コナミ社のゲームで海外バージョンではトラック&フィールドといいます)です。

対戦者はケイレン、ツーフィンガーショットの名手、植村さんとスクラッチング(アメリカのボタンの押し方)の名手、スティーブさんです。

100m——植村さんが10秒を切るタイムをだしたのにもかかわらず、スティーブさんは8秒台。ここで日本側に非常に不利だったのは、ボタンが高く、ケイレン、ツーフィンガーがやりにくかったことです。(スポーツタイプのストリートファイターのスタートボタンだよ。)

その後は早押しを必要としない砲丸投げと走り高飛びが互角だった以外は、スティーブさんのスクラッチングが勝利を呼び、またもやアメリカ側の勝利となってしまったのでした。

最後の勝負は、ひそかに巣鴨で人気があるピンボール「サイクロン」です。対戦者は植村さん+T・J対スティーブさんです。

この時の私、T・Jは、全々下手で、コースターにほとんど乗らず、自滅の道をたどりましたが、植村さんは得意のフリッパーさばきで勝てそうな雰囲気でした。

※720度というゲームはアタリ独特の筐体を使用していて、2ボタン—レバー、レバーは少し大きく、皿回しを逆にしたような感じでレバーを回します。ボタンはランボタンとジャンプボタンです。ゲーム内容はスケボーで道を進み、一定時間内に4ステージをクリアするというものです。一度、巣鴨キャロットで〃とりあえずプレーイ〃ですね。



アタリ社のニューゲーム「ツービン」を教えてもらう田口君です。



この時のプレイで、植村さんの後ろのスティーブは軽々とジャックポットをとってしまいました。



写真に写っている2人の外人さんがマーブルマッドネスの作曲者です。

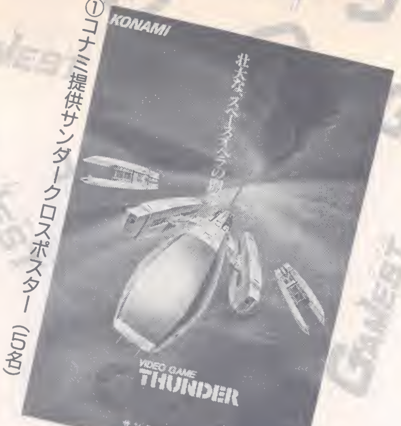
とーころが、２ボール目のスティーブさんのターンの時、見事に彼はジャックポット400万をとってしまい、ピンボールすらも日本側は勝つことができませんでした。

とまあ、こんな調子で日本側は全滅…、いや負けてしまいました。でも、ハイパーオリンピックは日本のボタンでやったら、勝負は分からなかったと思いますよ。

今回は「APA」の皆さんを紹介しましたが、次号ではまたアメリカのゲーセン事情とアタリ社にアタックした様子をお届けしましょう。

なお、ひょっとすると「APA」の誰かが、AMショーに来るかもしれませんよ。そしたら、彼等のパワフルなプレイを巣鴨キャロット等で見せてもらいましょう。

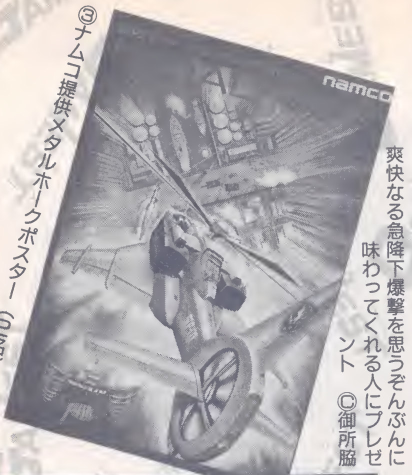
じゃあ、また来月。



①コナミ提供サンダークロスポスター（5名）



②キングレコード提供ソーサリアンスーパーアレンジバージョンII（5名）



③ナムコ提供メタルホークポスター（5名）

爽快なる急降下爆撃を思うぞんぶんに味わってくれる人にプレゼント　©御所脇



④ナムコ提供オーダインポスター（5名）



⑤ナムコ提供ワールドコートポスター（5名）

GAMEST 12月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

11月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り　11月30日の消印のあるハガキまで有効

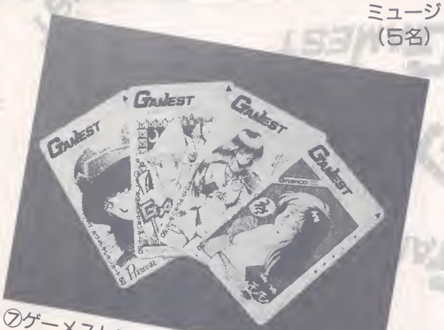
◆当選者発表　ゲーメスト12月30日発売2月号誌上にて発表。



⑨キングレコード提供テレネットゲームミュージックコレクションVOL1（5名）



⑥アミューズビデオ提供動物ハンガー（4名）



⑦ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



⑧毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

当選おめでとう
10月号プレゼント当選者発表

メルヘンメイズポスター
（茨城県）森口聡
（東京都）会田永史
（静岡県）水田史隆
（新潟県）栗原誠
（京都府）山本一人

メルヘンメイズ下敷
（埼玉県）三角武文
（千葉県）星野青史
（愛知県）北岡創
（富山県）矢部和宏
（大阪府）外川政人

最後の忍道ポスター
（岩手県）吉田哲也
（山形県）武田陽次
（栃木県）斉藤隆司
（東京都）坂口一貴
（富山県）金盛文孝
（滋賀県）和気伴
（奈良県）吉村和雄
（大阪府）田之上幸士
（広島県）笠井浩二
（鹿児島県）山田浩志

ハイドライド3レコード
（青森県）加川保広
（埼玉県）安田貴之
（大阪府）能勢真介
（島根県）原和彦
（福岡県）松浦俊

ジグソーパズル
（北海道）渡辺一真
（香川県）川田英範
（埼玉県）町田恭佐
（岡山県）吉田憲正

ゲームブックセット
（岩手県）青木伸江
（山梨県）長谷部淳也
（兵庫県）松尾祥太
（広島県）中村浩次
（長崎県）西岡陽介

スポーツラジオ
（石川県）北村幸治
（愛媛県）仙波岳彦

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（青森県）渋谷哲也
（栃木県）松本大
（三重県）高嶋士郎
（山口県）松重親弘
（長崎県）古賀健一郎

㊙生写真
（千葉県）里見朋宏
（東京都）中川正利
（〃）浦松裕也
（新潟県）奈良場忠義
（〃）目崎修二
（愛知県）矢原正己
（岐阜県）杉浦和宏
（大阪府）中村正忠
（〃）武本秀朗
（広島県）山本真士

札幌＋恵庭 シールハイク 各部門当選者発表

シールハイク部門当選者
（北海道）清水ルミ子
（〃）井関敏幸
（〃）山崎幸太
（青森県）館山寿之
神奈川県　高串錦也
北海道　松原永季

色コン部門当選者
（埼玉県）諏訪優二
（愛知県）青山智
（大阪府）持丸彰親
（広島県）渡部慶尚
（〃）金崎英樹

色紙プレゼント当選者
（埼玉県）多ヶ谷奈
（香川県）松原知久

AMショーピンボール記



次回登場予定のバンザイラン。バックのフィールドが目立つねえ。

AMマシンの祭典ともいえるAMショー。で、当然ピンボールも出展されていまして、見てきましたよー。そんな訳で、今回はAMショーピンボール記と題して出展マシンの紹介と行きましょう。

タイトーの出展作は?

今回はデータイーストとタイトーの2社からピンボールが出展されていました。

ではまずタイトーの出展マシンから行きましょう。

サイクロン（ウイリアムズ社）

すでにこのコーナーで紹介されたマシンですが、台数もかなり出た様で、一般にウケたマシンだと思います。

今年の代表的なマシンと言った感じで出展されたみたいですね。

スウォード・オブ・フューリー（ウイリアムズ社）

これもすでに先月号（72ページ）で紹介したものです。本格的に出回るのはこれからだと思いますが、見かけたらプレイしてみて下さい。それと、先月のフィーチャーの紹介があまりにいいかげんだ!!とおしかりを受けまして、次回もう一度やるつもりですので許して下さい。

バンザイラン（ウイリアムズ社）

次回紹介予定のマシン。

なんといっても目を引くのがバックボード内のフィールド。下からボールが引き上げるシステムが上下のフィールドを一体化させる事に成功していると思います。

他にも新しい感覚を取り入れて、今までと一味違ったマシンになっています。詳しくは次回のピンボールコーナーを見て下さいね。

エクスカリバー（プリミア社）

プリミアの新作のピンボールですが、スウォード・オブ・フューリーと同じ様なテーマ（中世の剣士の戦い）なんですよね。で、見くらべると、こっちの方が今一つ見ばえが良くない。個人の好みの差もあると思いますけど…。

フィーチャー的には、ドロップターゲットを中心にしたマシンで、マルチボールもあります。

簡単に説明すると、赤、青、緑、橙の各色に対応した4組のドロップターゲットがあり、点滅している色と同じドロップターゲットを落して、ランプレーンに上げればマルチ、マルチになって1ボール落してから点滅ターゲットを落せばジャックポット。そんな形になっています。

ジャックポットの取り方なんかも変っているし、ランプレーンも途中で穴があったりして、いい味を出してはいるのですがねえ…。今ひとつ迫力不足が感じられる、最近のプリミアを反映しているマシンといった所でした。

タイトーでは、この4台のピンボールを1台づつ計4台展示していました。

デコ・ピンボールの3弾目は?

次にデータイーストの展示マシンを行きます。

シークレットサービス（データイースト社）

これもすでにこのコーナーで紹介しましたし、3月のAOUショーにも出展されたマシンです。

デコの第2作でしたが、期待を裏切らない出来のマシンでしたね。

トーピードアレイ（データイースト社）



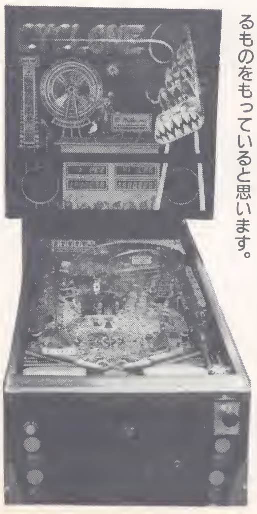
エクスカリバー。とくにこれといったものがないのが特長といえば特長か?



トーピードアレイ。とにかく早く多く出る事を願います。



スウォード・オブ・フューリー。先月紹介しましたが、来月も少しやります。



サイクロン。今年のベストピンボールになれるものをもっていると思います。

デコの新作ピンボールで、第3作目です。

トーピードと言うのは魚雷のことで、潜水艦の戦いをテーマにしています。

海戦の雰囲気を出すためマリンブルーを基調としたフィールドで、これがなかなかいい味を出しています（ちょっと青すぎる気もしますけど）。

内容は、マルチありジャンクポットありと押さえる所は押えているのですが、マルチにあまり意味がなかったり、どうも前2作との差が感じられなかったのが残念でした。

これはプレイヤーとしての性だと思いますが、次の作品は前より良くないと満足しないんですよね。また、それが出来ると思うからこそ、そのメーカーに対して、次の作品を期待する訳です。

デコは、その期待に応えられるものをもっている数少ないメーカーの1つだと思うので、今後の作品を楽しみに待つとしましょう。

デコではシークレット1台、トーピードアレイ4台の計5台出展していました。

トーピードアレイも決して悪いマシンではないので、次々回あたりに当コーナーで取り上げる予定です。期待して下さい。

では、AMショーピンボール記の最後として、全体的な感想など少々。

まず例年ならばあと1メーカー、セガがピンボールを出すのですが、今回はパス。これは米バリー社がピンボール製作から撤退したため、国内で販売を引きうけていたセガにピンボールが入ってこなくなったのが原因と思われます。

それで今後のことですが、バリー社自体はピンボールを作らなくなってしまったそうですが、ウイリアムズの製作ラインで、バリーのマシンを作る事が決まったらしいので、バリーファンの人はひとまずご安心を。

まあ、その事も1つの要因ではあると思いますが、ビデオゲームにくらべて、ピンボールの数があまりに少ない。

広い会場に全部で6機種9台しかないんですから。今に初まった事ではないとはいえ、仮にもAMショーと言うからには、もう少しなんとかならないもんでしょうか。

これでは、ピンボールショーを日本でやるなんて言うのは夢のまた夢だろうなぁ。

また、メーカーによるピンボールの扱いがあまりに違いすぎると言うのも目につきました。

これはもう2メーカーしかないのでハッキリ言ってしまいますが、タイトーはピンボールを売る気が本当にあるのか？　と思えるのです。デコとくらべてしまうと…。

まずブースにおけるピンボールの置き方から違う。タイトーは4台のマシンを2台づつ背中合わせで置いてある。それ自体はべつに良いのですが、2台の横の間がほとんどなく、しかも4台を置いてある場所が、他のゲームと近すぎるんです。これでは本気でプレイできませんよ。

対してデコの方は、横にズラッと5台並べて、うしろは壁、横の間隔も十分。実際にプレイする事を考えてくれたレイアウトになっているんです。

さらに、大版のフィールド写真のポスターに、解りやすいフィーチャー説明を書いた物を貼り、人目を引く様にして、常に2名のインストラクターが付いていてくれました。

またプレイが終った人に詳しいアンケートも行っていて、ピンボールを広めようというデコの気迫が感じられ、私はうれしかった。

タイトーは配置以外でも問題ありでしたね。

係員はいるにはいても、他のゲームの事もやっていて、ピンボールだけ、という様な人はいなかったし、パンフレットの中にピンボールのものが1枚も入っていなかったのです。（今までは少なくともチラシが入っていた。）

本当におまけの様なピンボールの扱いに、思わず哀しみの溜息が出たほどです。

自社製ではないといっても輸入を引き受けている以上、自社製品と同じ、いや輸入だからこそ、それ以上に売り込まなくてはならないと思うんですが…。

仮に今回他の社がピンボールを出していても、多分タイトーと同じ様なやり方になったでしょうから、タイトーだけという訳ではなく、AM業界の中でピンボールの位置というものが、低く見られすぎているのではないかと、つくづく感じましたね。

そうした中での、デコのピンボールに対する熱意がすごく目立つ訳で、やたらと肩を持つように感じるかもしれませんが、よくやってくれた!!と思ったのでした。

それが、今回のAMショーでの私の実感です。

AMショーおみやげプレゼント

今回のAMショーの事で、やたらとデコをヨイショしているのだが、実はもうひとつ訳がある。

ピンボールコーナー読者のためにと、プレゼントを出してくれたんですねー。（こりゃほめちぎるしかない。）

新作トーピードアレイのフィールド説明の大きなポスターとシークレットのマニュアルの片面のチラシを、セットで10名の方にドドーンとプレゼントします。

希望する人は、ゲーメストピンボールコーナー、「AMショー、デコありがとう」係まで、11月20日消印のものまで有効とします。

なお、抽選ではないので、意見、感想、絵など書いてくれると、当たる確率がぐーんと高くなります。

'88年ベストピンボール

今年も年間ベストピンボールを読者の投票で決めたいと思います。

昨年10月以降から今年10月までの新作で一番良かったと思うマシンを1台書いて下さい。また、歴代ベストピンボールとして、今まで一番良かったピンボール（どんなに古くてもいい）も1台書いて、ゲーメストピンボールコーナー「'88ベストピンボール」係まで、11月20日消印のものまで有効とします。

みなさんの投票をお待ちしております。

★★★★★★★★★ AVランダムインフォメーション ★★★★★★★★★

データム第4弾 ドラゴン・スレイヤー伝説 11月25日発売

★

ドラゴン・スレイヤーシリーズI～Vの中から、それぞれの名曲をピックアップしたベストアルバム。これ1枚あれば、ドラゴン・スレイヤーシリーズの全てがわかるというすぐれもの。

CD　3200円、カセット2800円。

無料レンタルビデオ デジタル・ビデオ・プレス創刊

★

ボクたちゲームファンに、AVソフトをグッドタイミングにリリースしてくれるサイトロンが、またまた、すんごいことをやってくれました。

何かというと無料（ということはタダですよ）で、ビデオソフトを貸してくれるのです。貸してくれるのは「デジタル・ビデオ・プレス」。

創刊号の「デジタル・ビデオ・プレス」の内容は、今年のAMショーに出展した各メーカーのニューゲーム紹介。話題のセガ・16ビットゲームマシーン「メガドライブ」&メガドライブ用ソフト。PCエンジン新作情報、ファミコン新作情報など。その他にも盛沢山の内容。

レンタル開始は11月上旬より、全国レコード店、ビデオ店、ゲームセンターにて開始なのだ！

詳しいことは本紙52ページを見ること！

サイトロンG.S.M.(FC)第1弾 スーパーマリオブラザース3 好評発売中！

★

10月21日にサイトロンレーベルから発売されたサウンドトラックオブマリオ3「スーパーマリオブラザース3」はもう聴いたかな？　色々な制約のなかで趣向を凝らしているFCミュージック。

CD　2500円、カセット2200円、LP　2000円。

OLDゲーム伝説〈その4〉

植村伴北

海外のゲームに目を開かせてくれたアタリの名作

幾何学的な、神秘ささえ感じさせたその画面と奥の深いゲーム性に魅了されて、私達は何度トラックボールを回わしたことだろう。

海外のオールドゲームも見逃せないぞ！

ひと言にオールドゲームと言っても、人によって目安にしている年数は違うようです。

私の場合、発売されてからの年数は関係なく、ひさしぶりに見かけた時、「なつかしいなぁ」と声が出てしまうゲームをオールドゲームと思ってます。

さて、そんな私の見方ですと、オールドゲームの数たるや延べ500種類以上になってしまうわけですが、その中には当然、海外製品も数十種類含まれています。

インベーダーに勝さるとも劣らないディフェンダーの低音、当時すでにあれ程の緊迫感を味わえたミサイルコマンドなど、君たちもやったことはなくても、その噂くらいは耳にしたことがあるのではないでしょうか？

というわけで、今回は海外製品の名作の中でも、特に私の大好きだったアタリのマーブルマッドネスを紹介したいと思います。

マーブルマッドネス（アタリ・1984）

アタリゲームのすごさを知った日

それまで私自身、アタリというゲームメーカーがアメリカにあるということは知っていても、アタリゲームについての知識は皆無でした。

あの日私は、いつものように学校からの帰りがてら巣鴨キャロット（東京の有名ゲームセンター）へ立ち寄りました。

すると、そこには見たこともないアップライトゲームが置いてあり、プレイヤーは驚くべき、ものすごい動作をしていました。私は呆気にとられて、しばしその後ろ姿に見とれていました。

当然のように、そこにはギャラリーが取り巻きをつくり、続いて今度は「おぉー」という声。何かと思って私も覗き込んで見たら、思わず「すごい」のひと言。

幾何学的な神秘さをただよわせた画像の中を、ビー玉のような自己キャラクターが自由自在に動き回るその姿は、初めて見た人なら誰でも驚いたことでしょう。

又、同時にその音成効果がばっちり合っていて、見ている方も思わずリキが入ってしまうほどでした。

そして、それまで海外製品に無知だった自分を、私はつくづくなさけないと思ったのでした。

ビー玉と一体化する？

操作はトラックボール1つと至って簡単そうなんですが、なかなかどうして、自己キャラのビー玉は思うように動いてくれません。トラックボールの動きに対するビー玉の動きの反応は、あまりにも微妙すぎて、逆にちょっとした妥協プレイをも許してくれないのです。

しかし、そんな所が余計、このゲームをシリアスにしているんでしょうね。

そこで、私がこり始めた頃は、まずこのキャラクターと自分を同化させてしまうことに夢中になったのでした。（と言っても限度がありますが…）

傷口は男の勲章である

このゲームは、三次元の複雑な形をした様々な道の上を、ビー玉をものすごいスピードで右へ左へと転がしていくわけなんですが、そこら中に、かなり無理のある動きを必要とする所があるのです。

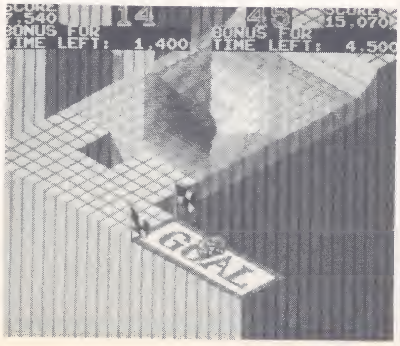
時折、手の平の肉をトラックボールとコンパネのすき間にはさまれて、おもいっきり月型のマークが手に残ることがあります。

そして、これを度重ねてしまうと、そこから出血してしまうこともあるわけですが、何といっても一番つらかったのが、ナムコ筐台のスタートボタンでした。

これはマーブルマッドネスの筐台というか、コンパネには2種類あって、その内の1つ、ナムコ筐台のスタートボタンの位置と型がトラックボールの操作上、きわめてやりにくい状態になっていたのです。その為、勢いよくトラックボールを回したはずみで、そのスタートボタンにおもいっきり手をぶつけ、手が傷だらけになってしまうというものです。

私など、全盛期には両手に8カ所もの傷を作り、痛みではれ上がった手を店内隅の冷房の所にあてがって、冷やしていたものでした。

ちょっと気持ち悪い話ですが一時期、巣鴨キャロットや他数軒のマーブルのコンパネには、血痕がこびりついていて、そのすさまじ



幾何学的な美しい画像の中を、ビー玉のような自己キャラが自由自在に動き回る。

さを物語らせていたものです。
もちろん、本当にきわめてしまえば、傷もできないようですが…。

宇宙一速い男は

このゲームは見た目がとても斬新で、奥の深いゲームだったということは前にも延べましたが、その反面、とても難しいゲームでした。まぁ、難しいとは言っても、最近のゲームに多い、いやらしさを感じさせるような難しさではありませんが、やはりそれが影響してか、一般の人にはあまり受けなかったようです。

しかし、このゲームには数多くのマニアがはまって、究極の得点を目指して様々な技なども生まれました。

例えば、通常通れる道というのは決まっているんですが、1秒でも2秒でも、時間を短縮させる為に、考えられないような近道を徹底的に探しまくり、その結果発見された…というような。というより、むしろ偶然見つかったある一定角度からのジャンプなどもその1つで、きわめた人になると、これらを何の気なしに成功させてしまうというすごさ。

このゲームは全6面で構成されており、しかもタイム設定だったもので、当然のように限界点がありました。

当初は、17万点代が限度と言われ、新しいウルトラC技の発見や開発と共に18万19万と上がり、絶対に不可能だと言われていた20万も、誰となく出せるようになっていました。

そして、そんな中で、なおひときわ上手い2人の男がいました。

1人は、ゼビウスで1千万達成全国第2号のFULこと古田さん、そしてもう1人は数多くのゲームハイスコアを保持する武田さん。

我々は、この2人の操作の仕方がまったく正反対な所に着目し、前者を南斗の拳、後者を北斗の拳などと呼んでいました。

古田さんのトラックボールの回し方は、水の流れのようにしなやかで、しかもそれでいてかなりのスピードで回しているというすごさなんですが、武田さんの方は超過激的な回し方で、息をもつかせぬ早技でとはまさに彼のプレイのことを言うのだと、つくづく感心してしまったほどでした。

いやはや両者とも、そのテクニックとスピードには定評があり、その実力は互角と言われ、互いに出会うこともあまりなく、それぞれ違うゲーセンでハイスコアを出していました。

私も何度かタイトルマッチをさせようとしたんですが、彼らは終始辞退し続け、2人の巨星の対戦は実現せず、ついに未完の対局となってしまいました。

いまでも時折街中のゲーセンでマーブルを見掛ける時がありますが、その時、私の目の前に、いまだに彼らの勇姿が幻となって現われてくるのです。

最後にひと言。

「ゲームって本当にいいですねぇ」

開発者はいま…

ところで、このマーブルマッドネスの開発者であるマーク・サニーがいまどこにいるか、知ってますか。日本にいるのです。セのつく…セガの開発メンバーとして活躍中なのだ。

なにしろ、このマーク・サニーは現在24歳になったばかりだが、大秀才。プログラマーとしては天才的な才能をもった人として有名です。なにしろ13歳で大学に入学。しかも、そのまま平々凡々と卒業しないところがいいですね。ゲームに熱中して大学は中退。そのおかげで、この名作マーブルマッドネスを生みだしたのです。20歳になるやならずの大学中退のマークがつくったなんて、楽しいじゃないですか。

いつか、マーブルマッドネスに熱中したプレイヤーの立場から、ゲームのおもしろさとかミステリアスな魅力を語り合ってみたいですね。

オールドゲーム110番

これは、どこにももう置いてねぇだろぉというような、珍しいゲームが置いてある店を知っているそこの君、今すぐお手紙下さい。

置いてあるゲーム名（メーカー名）、ゲームセンターの名前、住所、ＴＥＬ番号を書いて下さい。

内容によっては粗品をさし上げます。



アタリ社製マーブルマッドネスの筐体。

こちら発信局

特派員　御旅屋喜久



from FGK〈新潟〉

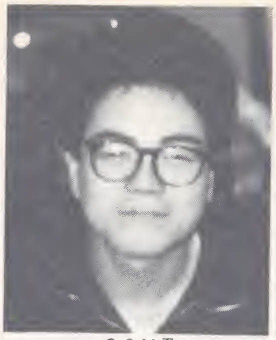
こんにちは。みなさんおげんきですかぁ〜。なんて馬鹿言ってんじゃないよ。今回は最近ハイスコアコーナーでも目立っている新潟のゲームサークルFGKを紹介します。

特派員オタヤです

整備新幹線の着工問題が最近話題になってますね。富山県出身の私としてみれば、北陸新幹線があると便利なのになぁーと思うこともしばしば。しょうがないので、上越新幹線と特急列車を乗りつないで帰省するのでした。

そうそう、上越新幹線といえば新潟。新潟といえば君は何を思い出すかな？　佐渡？　信濃川？　いえいえ、ゲーマーの君ならFGKって答えなきゃモグリだゾ!!

……というわけで、今回は佐藤久美さんにかわりまして、私㊞が元気いっぱいのゲームサークルFGKを紹介します。



COM君

冗談半分でつけた会名

FGKって何の略？　との質問に、「Fighting Game Killersだよ」とは答えてくれたものの、これはあくまでタテマエ(!?)。本当は「藤井コンクリート」だの「フジツボ技術研究所」といったようなものの頭文字をとってFGKにしたそうです。後から強引に「Fighting〜」とこじつけてしまうあたりは、一種のオ能なんじゃないでしょうか？

そんな冗談まじりで和気あいあいとやっていたFGKも発足して約1年。今や「めざせ　ハイスコア!!」の全国トップにも度々名を連ねる程の実力派サークルとなりました。

FGKの愉快な仲間達

それでは早速メンバーを紹介していきましょう。

早乙女乱馬こと中川君

事実上のFGKの会長。21歳。セガの体感ゲームや格闘技ゲームが得意。巨体を揺り動かせてのスーパーハングオンは圧巻の一言で、全国トップもとりました。テーブルゲームでも、究極タイガー1コイン6周目2面、コンティニューで9周目7面とがんばっています。

ゴツイ体から想像できるように、彼はもと柔道部。夜寝てる時に、大内刈りをかけた夢を見たところ、手応えあり…朝起きたらコタツがひっくり返ってた…なんてエピソードもあるそうです。

COMこと川辺君

20歳。好きなゲームにはどっぷりとはまってしまうこだわり派。「東京に行った時、めぞんとGOD鈴木さんのグラディウスを見て感動した」そうで、今さらながらグラディウス特訓中。

アウトランEコース4分38秒。また、SD－ノーミスオールパーフェクト7963万点はライバルの激しい追いあげをかいくぐり念願の全国トップを達成。

アパート住まいであるため、FGKの宿泊施設、宴会場として利用される事もしばしば。

TOMこと馬場君

18歳。原田知世のファンだからTOMなんだそうです。

「新潟ではテーブルゲームで右に出る者はない」と他のメンバーが絶賛する程の腕前。バルトリック1コイン2－3、究極タイガー1コイン6－9、1500万点など。グラディウスIIは11周で全国トップをとったこともあります。「ゲームの調子が悪い時は体にオーラをまとうので、恐くて近寄れない」と言われる彼も、本当はSHYな純情BOYなのです。

VIRGOこと黒田君

FGKの名を全国にとどろかせる様になった立役者!!　アフターバーナーHIT数1604、グラディウスII1000万点など。全国トップも何回かあります。見かけによらずタフネスボーイで、3日間徹夜の後、グラディウス800万点、アフターバーナーHIT数1500を記録したこともあります。現在は金沢の住人。

SOHこと川嶋君

FGKには最近加入したばかり。ゲームを本格的にやり始めたのはアフターバーナーからだって！　それが黒田君と競いあった結果、HIT数1600!!　ゲーメストで連載開始予定の「アフターバーナーII　HIT1600への道」は、川嶋君と黒田君の協力によるものです。(乞、御期待!!)。他にもアサルト(旧)92万などの記録もあります。

プリンセスカームこと永井君

オールラウンドプレイヤーで、全面クリアしたゲームは数知れず。気合一発男でもあり、以前足を骨折した時にエンデューロレーサーをクリアしたこともあるそうです。FGK内の情報収集役も務めていて、全国のサークルと情報交換しているようです。

JOJOこと草間君

スーパーハングオンのアメリカコースが得意で、6分39秒。ゲームをする時の姿勢はやたらと良く、腰の動きは絶倫だそうで!?

M・Mこと長谷川君

キャラクターゲームが得意。

(これだけしか話してくれなかった…。しくしく…。)

さて、ちょいとしたゲームサークルには必ずいる…と言われるのは、ギャグメーカー。FGKにも当然そんなメンバーがいるのです。(もっとも全員が漫才師だという話もあるけど…)

B・G・Kとくり丸の設楽（しだら）兄弟がそれ。

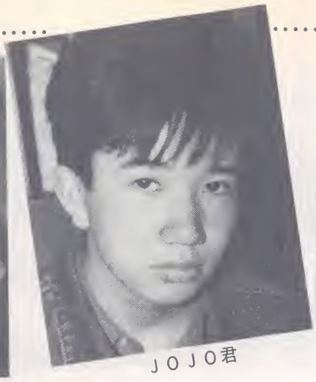
コンビニエンスストアの名前からとったというBIG・Kこと兄の宗央（かずひさ）君。夜中に奇妙なくらいよく通る声でギャグを連発してくれた為、私は飲んでたビールを吹き出してしまうところでした。セクシヨンZ、チエルノブ、トップシークレットが得意。トップシークレットのNEWバージヨンを探しているそうで、基板を持ってる人の連絡を待ってます。



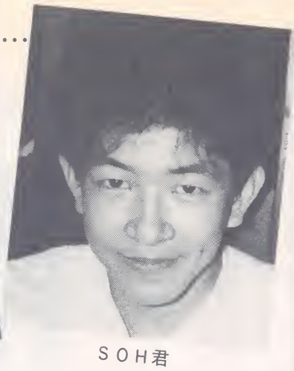
会長の早乙女乱馬君。柔道黒帯。



TOM君



JOJO君



SOH君



CMI君

弟のくり丸こと治央君もかわり種。ゲームプレイ中に何故か敵キャラに対してブロックサインを送るクセがある。おかげで墓穴を掘ることもしばしば…。(何なんだ一体)

お笑いだけではないのがFGKのすごいところ。石本君、長史朗君、桶口君の3人のトップブレインの存在は、ゲーム解析には欠かせないのでした。

CMIこと石本君

レーシングゲームが得意。X68000を操り、楽譜もプログラムリストも何も見ずに、自分の耳だけを頼りにVGMをプログラミングしてしまう強者。取材当日も「ドラスピの音色のサザエさん」を即興でつくってしまいました。

ZEROこと長史朗君

パターンゲームが得意。ROMの内部を解析してしまう実力者。最近ではグラディウスIIの解析に凝っているそうです。彼の解析パワーにかかれば、ファミコンソフトなどの隠しコマンドの類はあっという間に発見されてしまいます。

ネームを教えてくれなかった桶口君。

スーパーハングオンのLAPTIME計測のバグ(?)を解析し、実用化。トップシークレットやラッシュアンドクラッシュといった玄人好みのゲームを愛します。

以上が主なメンバー。高校生から社会人まで、年齢のわけへだてなく、ワイワイやってる姿が想像してもらえたでしょうか?

メンバーは一緒に楽しめる人

どうしてこの会ができたの?という質問には、どこのサークルでも返答に困るようで、FGKも例外ではないのダ。

「ハイテクセガ万代店の常連が集まって自然に…」とはっきりしない。

もっとも、ゲームサークルって、本来これが普通の姿なんだと思うんだけどね。

「行きつけのゲームセンターでワイワイやっていた仲間が、自然とサークルをつくる。だから、サークル=仲間内ってことになりますよね。となると、一緒に行動できない人、面識のない人ってサークルのメンバーにはなりにくいと思うんですよ。最近、いろんな所から『FGKに入りたい』って手紙をくれたりするんですけど、こういった理由から断る場合が多いですね。新潟市を中心に一緒にゲームを楽しめる人なら大歓迎ですけどね。」

と会長の中川君とメンバーは口をそろえます。

話題のハイテクセガ万代店は新潟駅から徒歩7~8分ぐらい。ちょっとわかりにくい所にあるけれど、新潟に行った際には立ち寄ってみてはいかが!?

アットホームに夜行性!?

会の活動内容やポリシーに関して、BIG-K君がのたまわった一言。「アットホームに夜行性」…半分冗談みたいですが、和気あいあいとゲームを楽しみ、夜は誰かの家で朝まで語りあかすこともしばしば…というFGKにはこの言葉がぴったりなのかもしれません。

夜の集会(?)は週末におこなわれる場合が多く、人生論やゲーム談義に花が咲きます。私㊙も参加しましたが、最終的には「ポン、チー、ロン」と中国語のお勉強になってしまいました。

他にも、FGKは会誌「EXTRACT」を不定期刊行しており、今までにスーパーハングオン、レインボーアイランド、アフターバーナーII、パソコンVGMプログラム等をとりあげています。EXTRACT希望者は、「新潟市女池上山63-17 設楽宗央」まで連絡を。



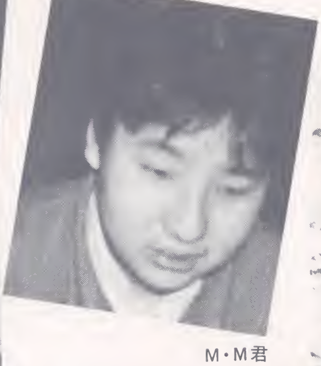
BIG-K君



プリンセスカーム君



桶口君



M・M君



くり丸君



VIRGO君



信濃川をバックに。前列左からくり丸君、CMI君、後列左からプリンセスカーム君、VIRGO君、BIG-K君、COM君。

めざせハイスコア!!

AMショー会場で行なったアンケート結果を見ていただけただろうか。大魔界村、サイバリオン、サンダークロス、イメージファイトが人気だった。さて、君なら…。

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5　☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	4,068,000	E-SWAT'S Lip Tick©!	イージー全面クリア 1コイン
2	パワードリフト Aコース	7'23"19	Saper Un lucky	ノーマルクリア
3	パワードリフト Bコース	7'11"32	M・X・P	ノーマルクリア
4	パワードリフト Cコース	7'25"33	E-SWAT'S Lip Tick©	ノーマルクリア
5	パワードリフト Dコース	7'21"28	M・V・P	ノーマルクリア
6	パワードリフト Eコース	7'13"00	M・Z・P	ノーマルクリア
7	ブラックドラゴン	3,466,700	M・Y・P 元祖	ノーマルクリア
8	ファンタジーゾーンII	6,789,200	赤平	ノーマルクリア
9	メルヘンメイズ	848,060	E-SWAT'S FIRE BURST©	イージークリア
10	上海	1,274	ナゾのおじさん「X」!エックス	幸運残22

弘前ハイローザスペースランド ☆=6

青森県弘前市上手町15　☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト プラス (スーパー)	3,013,600	E-SWAT'S NIK©	12万 EVERY ノーマル 3機
2	アサルト プラス (イージー)	1,254,450	E-SWAT'S 管理人さん©!	12万 EVERY ノーマル 3機
3	メルヘンメイズ	703,610	E-SWAT'S FIRE BURST©	ノーマル3機 ノーミス
4	オーダイン	1,019,990	E-SWAT'S LiP Tick©	残りクリスタル？ ノーマル 永パ未使用
5	コブラコマンド	640,750	E-SWAT'S NIK©	ノーマル3機 5-3
6	リングの王者	2,063,100	E-SWAT'S CSTMDR©	65人抜
7	爆突機銃艇	264,837	E-SWAT'S REAL IDEA©	ノーマル2機 30面＋おまけ6面 クリア
8	餓流禍	1,053	E-SWAT'S REAL IDEA©	ノーマル3機 R-6
9	ロストワールド (旧バージョン) 1P	7,231,700	BA-TSU-やらえだ	ノーマル 1コインクリア 服、エリクサー有り
10	ロストワールド (旧バージョン) 2P	11,248,500	E-SWAT'S NIK© & SRB	ノーマル クリア

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト Eコース	5,636,254	A.H.G.A.-II-MAJ	ALL1位 ノーマル 7'07"26
2	パワードリフト Bコース	5,613,768	A.H.G.A.-II-MAJ	ALL1位 ノーマル 7'12"23
3	パワードリフト Aコース	5,607,807	LEI	ALL1位 ノーマル 7'15"09
4	最後の忍者	843,400	E-SWAT'S-ATT©	3人・ノーマル 6面
5	ギャラクシーフォースII	3,637,280	あたたち-小林昭二	レベル1 スタート クリア・ノーマル
6	P-47	2,573,700	ASO誰なんだ？ それは、にせブンブン	ゲロゲロ・ノーマル 3周1面
7	グラディウスII (ニューバージョン)	7,680,000	E-SWAT'S-ATT©	③-F 5周4面 ハード
8	アサルト (旧バージョン)	863,150	KOMAPPY 元気か?	ノーマル・クリア
9	リングの王者 (アップライト)	3,333,300	レジャー産業 ZBB	372回防衛 残ENG 4321
10	メルヘンメイズ	589,170	秋海棠木蓮	ノーマル・3人 クリア

プレイシティキャロット八戸店 ☆=1

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	1,075,950	K. M	全面クリア 残3機 クリスタル 532,900
2	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,230,220	E. C	ブースター2 バウンド 服有り ノーマル設定
3	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	12,063,700	E. C & K.M	全面クリア
4	餓流禍(1P)	989	E. C	5面ボス
5	アサルトプラス(イージー)	1,249,100	K. M	3機設定ノーマル
6	パワードリフト (Aコース)	5,566,556	T. Y	7'24"71 ノーマル設定オール1位
7	パワードリフト (Bコース)	5,605,973	Y. H	7'24"23 ノーマル オール1位
8	パワードリフト (Cコース)	5,579,802	Y. H	7'20"97 ノーマル オール1位
9	パワードリフト (Dコース)	5,559,545	K. M	7'26"19 ノーマル オール1位
10	パワードリフト (Eコース)	5,616,666	T. Y	7'11"61 ノーマル オール1位

プレイシティキャロット仙台店 ☆=28

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	1,258,700	SPREAM-BEE	クリア クリスタル残698,000
2	爆突機銃艇	281,195	SPREM-SAKI	クリア
3	パワードリフト (Bコース)	5,676,086	ロトゲ-WAT氏 (掬羅夢)	ノーマルALL1位 6'56"35
4	パワードリフト (Dコース)	5,699,406	ひろちゃん	同上 6'52"09
5	餓流禍	3,374	M. A	3周目3面
6	コブラコマンド	10,000,000＋α	SPREAM-I.Z (熊谷)	14周目ステージ4
7	アサルトプラス(イージー)	1,256,550	SPREAM-N.S	クリア
8	アサルトプラス(スーパー)	2,563,350	SPREAM-K.W	クリア
9	メルヘンメイズ	756,110	SPREAM-SOL	ノーマル・3人 クリア
10	迷宮島	3,155,200	会長小林(MARS)	2機設定 クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=3

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル　☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス(スーパー)	2,505,800	NGM-師匠	3機設定 ノーマル
2	パワードリフト (A)	5,624,202	EXCEED-RTB	ノーマル設定 ALL1位 7'10"26
3	パワードリフト (B)	5,669,198	EXCEED-RTB	ノーマル設定 ALL1位 6'59"14
4	パワードリフト (C)	5,652,109	LAP-BMXER	ノーマル設定 ALL1位 7'03"26
5	パワードリフト (D)	5,664,861	EXCEED-RTB	ノーマル設定 ALL1位 7'00"47
6	パワードリフト (E)	5,674,797	NGM-BIN	ノーマル設定 ALL1位 6'57"42
7	オーダイン	1,192,790	NGM-SEK	クリア・ノーマル設定 クリスタル・不明
8	コブラコマンド	1,070,140	なさけない	2周目 3-3 ノーマル設定
9	餓流禍	929	EXCEED-RTB	ノーマル・3人設定 R-5
10	最後の忍道	671,800	FPS-SJr	3人設定・ノーマル R-7

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2-12　☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	709,000	FPS-SJr.	7面 3人設定 ノーマル
2	迷宮島	2,910,000	FPS-茂野	クリア(1up,10万,5万) 3人設定
3	オペレーションウルフ	234,800	Mr. O	8面
4	コブラコマンド	574,000	FPS-茂野	5-2
5	ゴールドメダリスト	85,093	FPS-SJr.	オール金
6	魔魁伝説	2,223,200	BMT-おまえ	8面
7	上海	1,100	Mr. O	8面
8	地獄めぐり	1,438,920	BMT-MAX	クリア(3ミス)
9	究極タイガー	10,000,000＋α	FPS-SJr.とDIG	5-7(5機設定)
10	ファイナルラップ	2'23"20	BON & TOMO	2人プレイ

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	最後の忍道	560,400	安藤	6面3人・イージー
2	ストリートファイター	715,300	ダーク・シュナイダー	クリア
3	オーダイン	375,870	北陵の西脇	7面
4	アフターバーナーII	HIT＝1278	ニンジャマスター ガラ	クリア
5	コブラコマンド	377,700	イワシ	3-4
6	爆突機銃艇	131,527	中村	18面
7	ダライアス エキストラバージョン	9,955,160	江頭	Yゾーンクリア
8	功里金団	2'49"09	タケシ	5面
9	スーパーハングオン	2'49"09	川田	ビギナーイージー
10	グラディウスII	1,072,300	スズキワタル	2-8 ④-F

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Cコース)	5,636,456	LAP-BMXER	ノーマル ALL1位 7'07"23
2	アウトラン(Bコース)	4'36"43	FINAL-NEC	75秒 50円(南7条店)
3	アウトラン(Cコース)	4'38"18	FINAL-NEC	75秒 50円(南7条店)
4	アウトラン(Dコース)	4'33"56	KA-ΨIII	75秒 50円(南7条店)
5	アフターバーナーII	HIT＝1369	KA-ΨIII	50円(南7条店)
6	獣王記	566,400	SAT-AHA	4機 ゲージ4 (南7条店)
7	A-JAX	2,230,100	JDT-UGM	5機 イージー (南7条店)
8	パワードリフト (Cコース)	7'08"76	LAP-BMXER	ノーマル ALL1位 (南7条店)
9	スーパーコントラ	10,892,960	LAP-BMXER	ノーマル
10	スーパーハングオン	6'51"89	HGU	55秒 イージー アメリカ

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル　☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス (イージー)	1,247,250	T☆SHIGE	3機設定 全面クリア
2	アサルトプラス (スーパー)	1,827,300	T☆SHIGE	3機設定 全面クリア
3	グラディウスII	778,800	まっこでぶごんの友達の まっこながごん	①-F 2-4
4	グラディウスII	940,400	まっこながごん	②-F 2-8
5	グラディウスII	981,500	まっこたかII	③-F 2-7
6	グラディウスII	1,535,300	まっこながごん	④-F 3-8
7	メルヘンメイズ	655,120	まっこながごん	3人設定 ノーマル 全面クリア
8	獣王記	582,100	T☆SHIGE	全面クリア
9	爆突機銃艇	77,864	KEN	14面
10	オーダイン	345,670	NOBU	R, 7

ファミリーランド

北海道北見市二条西一丁目㊣デパート3F　☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,788,400	oh! HUL-KGT.Z	3-8 ②-F 9/4
2	グラディウスII	2,704,700	oh! HUL-KGT.Z	5-8 ③-F
3	アームド エフ	1,822,600	oh! HUL-KGT.Z	ALL 9/5
4	オーダイン	1,144,730	oh! HUL-KGT.Z	ALL 9/23
5	地獄めぐり	1,060,140	HUL-S.P.L	BOSS
6	メルヘンメイズ	646,580	がんばれ桔梗君!	ALL
7	チェッカーフラグ	546,550	oh! HUL-BOY こととんちゃん	ALL-ノーマル
8	スカイソルジャー	3,384,990	M・M大三元	ALL 9/28
9	バーディトライ	15アンダー	WHIM-NOR	ALL ホールインワン 1ケ

プレイシティキャロット旭川店 ☆=6

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	1,273,590	WHIM-ALTHEA	1コインノーミスクリア 1P ゴールド685,500ノーマル
2	オーダイン	1,988,440	WHIM-ALTHEA RAYS-STAR	2P合計
3	コブラコマンド	600,600	WHIM-NCR N	R5-2 ノーマル
4	爆突機銃艇	303,356	WHIM-SAT-SEK	1コインクリア ノーマル 30面＋おまけの面
5	最後の忍道	704,000	WHIM-ALTHEA	R-7 イージー
6	獣王記	567,800	CHAO-NEW ERIS	イージー 1コインクリア
7	餓流禍	410	WHIM-ALTHEA	1P ノーマル R-3
8	餓流禍(2P)	585	WHIM-ALTHEA RAYS-STAR	2P合計 R-4 NRT でんわ
9	霊界導士	180,850	WHIM-ALTHEA	ノーマル R-7 獅天導士
10	ファイナルラップ	2'25"35	WHIM-KEK	4人プレイ NCR・KAN・MIN

コミュニティスペースNTK ☆=10

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(B)	5,664,710	AMM-今日も元気だ 学校さぼると	ノーマル ALL1位
2	パワードリフト(C)	5,641,814	HIE-きうち (恵庭)	ノーマル ALL1位
3	パワードリフト(E)	5,658,107	NGM-BIN (札幌)	ノーマル ALL1位
4	オーダイン	805,470	HYPER-Yuki (小樽)	ALL
5	コブラコマンド	571,000	NGM-BIN (札幌)	5-2
6	最後の忍道	1,526,700	小柳 (山形)	7面
7	クレージーコップ(1P)	1,792,000	HIE-PABU (恵庭)	ALL
8	歌舞伎Z	全面クリア	TNT	
9	チェッカーフラグ	552,720	HIE-BUS (恵庭)	ALL
10	爆突機銃艇	279,744	OAM-HVCすがわら (小樽)	36面 ALL

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	No.21
No.22	No.23
No.24	No.25
No.26	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名	
スコア	PTS.　　月　　日　達成
面数等	
難易度 機数設定	

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

特集：AMショー

No15('87 12月号)

特集：R-TYPE

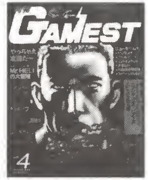
No14('87 11月号)

特集：1943攻略

No11('87 8月号)

特集：妖怪道中記

No10('87 7月号)

特集：丸ごと攻略

No19('88 4月号)

特集：新作ヘリ会戦

No18('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞

No17('88 2月号)

特集：ＡＢⅡ全攻略

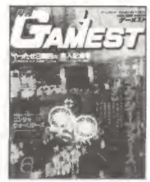
No16('88 1月号)

特集：ベラボーマン

No23('88 8月号)

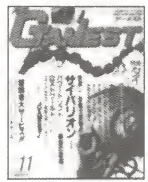
特集：グラⅡ攻略

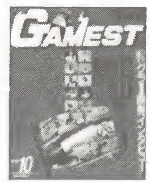
No22('88 7月号)

特集：グラⅡ攻略

No21('88 6月号)

特集：ＡＯＵショー

No20('88 5月号)

特集：サイバリオン

No26('88 11月号)

特集：ロストワールド

No25('88 10月号)

特集：地獄めぐり

No24('88 9月号)

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,901,810	GMM	STAGE1スタート ノーマル、全クリア
2	ギャラクシーフォースII	3,801,720	CPU-TRY-Z	STAGE3スタート ノーマル、全クリア
3	パワードリフト（Bコース）	7'14"33	200円……？	ノーマル
4	パワードリフト（Cコース）	7'36"85	CPU-TRY-Z	スコア ノーマル 5517447 PTS
5	パワードリフト（Eコース）	6'21"51	Y.S.	ノーマル 5面
6	パッシングショット	8M20S	CPU-TRY-Z	LEVEL 1→3→4、6-1
7	アサルト	522,000	HYPER-T2	STAGE 11
8	上海	524	H.F	ノーマル
9	最後の忍道	1,245,700	ZIL-ぬすまれたジリオン	全クリア 残3
10	グラディウスII	1,379,900	RWC-のお二人	3-4

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リブルラブル	1,390,740	SEED-NS400R HYPER-"Y"	3組 ノーマル設定 B-21 R-31
2	メトロクロス	708,250	かすみFC SRM 斉ちゃんMKV	ノーマル設定 ALL クリア
3	メルヘンメイズ	752,630	MB-SP♡JUN	5人 ノーマル設定 ALL クリア
4	爆突機銃艇	325,830	SRM-Y.S	3人 ノーマル設定 ALL クリア
5	オーダイン（スコア）	796,640	SYD	3機 ノーマル設定 ALL 10万2回
6	コブラコマンド	2,098,480	THE アサシン of SSMC	3機 ノーマル設定 3周 5-3
7	ロストワールド（ニューバージョン）	7,413,200	SRM-平野	イージー設定 ALL クリア
8	グラディウス	5,289,200	全米プロ空手マーシャルアーツ	3機 ノーマル設定 11-6
9	グラディウスII	6,127,100	SRM-CHoKU	3機 ノーマル設定 ④-F 10-4
10	最後の忍道	1,154,500	かすみFC SRM 斉ちゃんMKV	3人 ノーマル設定 ALL クリア

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン(1P)	553,970	ASS-MSO-OUT with FLC	ALL ノーマル 残4
2	最後の忍道	446,300	ASS-(死むっしゅ)² PIPIPU	イージー 5機 最終面
3	餓流禍(1P)	757	FIN & YUI	ノーマル 1-5
4	スカイソルジャー(1P)	4,026,970	ASS-WIZARD WIN	ALL ノーマル ノーミス
5	ロストワールド(2P)	11,847,600	ASS-NEB ASS-No.5	ALL ノーマル
6	パワードリフト（Aコース）	5,589,064	ASS-MSO-OUT with FLC	ノーマル 7'18"71
7	パワードリフト（Bコース）	5,622,910	ASS-Y.M	ノーマル 7'10"09
8	パワードリフト（Cコース）	5,608,560	ASS-NEB	ノーマル 7'14"21
9	パワードリフト（Dコース）	5,688,185	ASS-MSO-OUT with FLC	ノーマル 6'53"95
10	パワードリフト（Eコース）	5,656,549	ASS-Y.M	ノーマル 7'00"64

amusement house MARY POPPINS ☆=6

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3952

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド（旧バージョン） 1P	8,257,000	CRS-RAN薫	ALL
2	ロストワールド（旧バージョン） 2P	12,035,900	HINAKO & NOV	ALL
3	最後の忍道	1,202,500	CRS-RAN薫	1コイン 6面 ボス
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,246,400	AMS-薫子	①-F 3-4
5	グラディウスII（ニューバージョン）	1,493,500	Y.M	②-F 3-4
6	グラディウスII（ニューバージョン）	2,252,000	AMS-セレン	③-F 5-4
7	グラディウスII（ニューバージョン）	6,902,300	Y.M	④-F 10-8
8	ベラボーマン（旧バージョン）	381,900	HINAKO	全面クリア
9	ストリートファイター	690,100	HINAKO	クリア 1コイン
10	アサルト（旧バージョン）	797,150	CRS-RAN薫	1コイン ALL

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リングの王者	79,600	OIL MAN	1位 ノーマル
2	メルヘンメイズ	364,540	レッド ミラージュ	R9 3人設定ノーマル
3	アサルトプラス（イージー）	1,232,050	FAN「FBIがなぜここに」	3機設定 ノーマル クリア
4	アサルトプラス（スーパー）	812,750	レッド ミラージュ	3機設定 ノーマル クリア
5	ベラボーマン	341,200	ONODERA	ノーマル R31
6	オーダイン	363,730	ししおどしゴン助	3機設定 ノーマル R7.
7	爆突機銃艇	111,520	SGG-KEY	3機設定 ノーマル R19
8	コブラコマンド	402,450	DIRTY	3機設定 ノーマル 7面

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	5,588,522	RMC-SHO	全部1位 7'19"61 イージー設定
2	パワードリフト(B)	5,666,949	F.M	全部1位 6'59"35
3	パワードリフト(C)	5,625,416	VALTECH-狛犬	全部1位 7'09"14
4	パワードリフト(E)	5,673,835	MARO	全部1位 6'57"78
5	エキサイトリーグ	10,000,000+α	OJO-夏-F.M	1コイン 12試合 残64000P、イージー
6	パッシングショット	1コイン LEVEL4-3クリア	修一郎	男子シングル LEVEL1 START
7	最後の忍道	544,300	藤谷	1コイン 7面 イージー、3人設定
8	ベラボーマン	416,700	VALTECH-Mr.hope	1コイン 全面クリア
9	ギャラクシーフォースII	4,006,630	F.M	ST.1 イージー設定 全面クリア
10	アウトラン（海外バージョン）	4'37"78	ARIS-ψV	タイム優先 Dコース

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=3

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	5,592,177	OJO-夏-F.M	全面クリア 7'18"95
2	パワードリフト(B)	5,698,513	F.M	全面クリア 6'51"69
3	パワードリフト(C)	5,632,570	加藤	全面クリア 7'08"54
4	パワードリフト(E)	5,672,894	MARO	全面クリア 6'58"07
5	上海	1,862	加藤	13面
6	最後の忍道	1,471,300	小柳	全面クリア イージー
7	迷宮島	2,868,950	NG	全面クリア ノーマル、4人
8	爆突機銃艇	262,041	GIN	全面クリア ノーマル、2機
9	ロストワールド(1P)（旧バージョン）	7,851,900	JOJO良英	全面クリア ノーマル
10	中華大仙	842,200	MINORU	全面クリア ノーマル、3人

ダイエーDLL郡山店 ☆=18

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Aコース）	5,613,388	H.K	ALL1位 7'12"61
2	パワードリフト（Bコース）	5,660,099	お～いだい。どーしたん大？	ALL1位 6'59"92
3	パワードリフト（Cコース）	5,611,445	MENTEI	ALL1位 7'13"76
4	パワードリフト（Dコース）	5,713,595	SOL	ALL1位 6'48"23
5	パワードリフト（Eコース）	5,672,963	OJO-SUMMER・SPR-SHOT（会長）	ALL1位 6'57"90
6	スカイソルジャー	4,336,930	AIR NEX WINNER &PCN	ALL
7	爆突機銃艇	264,974	150km/h	36面クリア
8	餓流禍	898	ぼく	STAGE-5
9	オーダイン	1,180,760	DYE'S	ALL 残-691,900G
10	クレイジーコップ	1,038,200	AIR NEX WINNER&PCN	5面

プレイランドファンタジー ☆=1

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	7'22"21	ショックのばぁ	5,575,997pts
2	パワードリフト(B)	7'04"30	Disir	5,646,790pts
3	パワードリフト(C)	7'05"85	ZYX(掬羅夢)	5,646,103pts
4	パワードリフト(D)	7'22"64	ここ夏常夏ファンタジー	5,573,777pts
5	パワードリフト(E)	7'13"21	O.S	5,611,116pts
6	ロストワールド（旧バージョン）	8,401,200	M.O	ノーマル・クリア
7	ギャラクシーフォースII	3,939,970	ALBIREO	タイム イージー スタートC
8	バーディートライ	13アンダー	RADISH-M.Y	ノーマル ホールアウト
9	最後の忍道	1,129,200	SPREAM-K.W	イージー・3人 クリア
10	オーダイン	713,350	ファンタジーの S.KAORI	ノーマル クリア

ゲームコーナーロム ☆=1

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓流禍(1P)	1,047	CHAT-PRS	5人 ノーマル 6面最初
2	コブラコマンド	2,092,980	FXT-TON	3機 ノーマル 3周目5-2
3	ロストワールド（ニューバージョン）	6,991,200	THU・あぶそーぶ	ノーマル ALL 9月8日より
4	ロストワールド（旧バージョン）	8,064,500	SPREAM-Y.U	ノーマル ALL 9月8日まで
5	最後の忍道	1,008,700	KANPYO-MAOわ	3人 ALL イージー
6	メルヘンメイズ	791,700	AMU・アルトース	5人 ノーマル ALL ノーミス
7	地獄めぐり	2,103,670	KANPYO-MAOわ	3人 ノーマル ALL 残9 1up:4
8	アサルト（旧バージョン）	554,200	THU・あぶそーぶ	5機 ノーマル ※ハーフアサルト ALL
9	迷宮島	3,156,100	会長小林(MARS)	3人 ノーマル ALL 10万×3
10	グラディウスII（ニューバージョン）	1,287,800	ⓊPAC	①-F 4機ノーマル 3周目4面

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターランド	2,862,140	こんたく	$2320
2	F-1ドリーム	ポイント58	ゆう	
3	ラストデュエル	577,550	ゆう	12面
4	R-TYPE	全2周クリア	伊辺・のぶゆき	
5	グラディウスII	998,600	いるり	2周目8面、①-F
6	グラディウスII	1,018,000	ゆう	2周目8面、②-F
7	グラディウスII	1,575,300	ゆう	3周目8面、③-F
8	グラディウスII	1,571,300	まさゆき	3周目8面、④-F
9	グラディウス	2,341,000	信幸	6-1
10	ワールドスタジアム	ホームラン距離150m	渋谷	

秋田キャロットハウス ☆=1

秋田県秋田市中通1-4-4 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン(1P)	1,207,770	VIEGLE-HARUKA	ノーマル 3機設定 クリスタル 685,000
2	オーダイン(2P)	1,375,270	ESFORCE-NIN+LUCK	ノーマル 全面クリア
3	爆突機銃艇	208,276	ESFORCE-Z.K	ノーマル 2人設定 全面クリア
4	メルヘンメイズ	652,430	VIEGLE-KAY	ノーマル 3人設定 全面クリア
5	アサルトプラス（スーパー）	2,286,550	N'ZENIS-L.F	ノーマル 3人設定 全面クリア
6	ロストワールド(1P)	8,176,000	ESFORCE-Z.K	ノーマル設定 全面クリア
7	ロストワールド(2P)	11,586,400	ESFORCE-Z.K+YAMA	ノーマル設定 全面クリア
8	コブラコマンド	570,100	VIEGLE-HARUKA	ノーマル設定 5-2
9	霊界導士	121,250	VIEGLE-BC-烈火のリョウ	イージー設定 3機設定 6面
10	餓流禍	604	BAN	ノーマル設定 4面

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,771,600	やおやMarkII	エネルギー1200 全面クリア
2	ロストワールド(1P)	8,185,100	POS	ノーマル 全面クリア
3	ロストワールド(2P)	11,549,800	MOO&(萌)TMⓇ	ノーマル 全面クリア
4	スカイソルジャー(1P)	2,625,460	MOO	ノーマル 3機 24面
5	獣王記(1P)	573,200	POS	ノーマル 3人 全面クリア
6	功里金団	897,200	ES FORCE-NIN	ノーマル 全面クリア
7	地獄めぐり	1,554,030	伊藤健彦	ノーマル 5万 15万 50万 全面クリア
8	中華大仙	815,300	MOO	ノーマル 6万 30万 全面クリア
9	ファイナルラップ	2'27"90	FAN+NHK	2PLAY
10	グラディウスII	1,637,200	ES FORCE-やま	ノーマル 4-4 ④-F

究極のハイスコアは？

バイオのギネス いきなり大集計

今度、ゲーメストで今までに発売されたゲーム（どんなに古くてもいいよ）のハイスコアを大集計します。

普段ではハイスコアの集計の対象にならないゲームでスコアを伸してきた「キミ」チャンスだぞ！ ただし、カウンターストップの出ている機種は抜かします。

申請方法

基本的な方法は、毎月の個人申請の方法と同じです。ただし、必ず設定を詳しく書くことと、店長（又は証人）のハンコまたはサインを忘れずに！

昔のゲームに関しては証人なしも可です。と、いっても編集部で疑問に思うものには「キビシイチェック」を入れますので、くれぐれも不正な申告をしないように。不正なスコアを申告した人のスコアは、この集計から全て排除します。

宛先は、ゲーメスト編集部「バイオのギネス」係まで。

正直な申請を待ってます。

（獣帝バイオ）

荏原ゲームコーナー ☆=21

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6' 58" 09 (5,672,962)	JAG-Y.I	ノーマル ALL1位 4面LAP 1' 09" 14
2	パワードリフト (Cコース)	6' 53" 38 (5,690,263)	JAG-道草-AXI	ノーマル ALL1位 "H"
3	パワードリフト (Dコース)	6' 43" 51 (5,728,397)	EGC-10A㊎-IKE	ノーマル ALL1位 15万POWER
4	パワードリフト (Eコース)	6' 53" 80 (5,689,630)	JAG-ドラ博士H.S	ノーマル ALL1位 くるひーウガー
5	ロストワールド(1P) (ニューバージョン)	7,925,100	HST-SPT	ノーマル ALL キック!!使用
6	ロストワールド(2P) (ニューバージョン)	11,889,600	EGC-㊀MKZ & ㊎ IKE	ノーマル ALL 1万+アーマー消滅
7	獣王記(1P)	583,900	EGC-インディ㊎-MKZ	ノーマル ALL 限界SCORE
8	中華大仙	915,300	JAG-やらしい HORSE-AXI	ノーマル ALL えっちなおさる使用
9	ニュージーランドストーリー	1,044,770	HST-㊉SPT	ノーマル ALL おまる使用
10	メルヘンメイズ	738,760	JAG-終電野郎-WOP	ノーマル ALL3設 まさに終了!

カジノカーニバル ☆=1

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武田信玄	195,740	江添貴行	1コイン ALL
2	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,375,000	江添貴行	1コイン ALL
3	メルヘンメイズ	704,790	暴力王㊤	ノーミス 3機 ALL
4	グラディウスII	10,848,700	暴力王㊤	④-F 16-8
5	最後の忍道	1,359,400	キングハンターパンク	イージー全面クリア残2
6	アサルト	815,350	美の戦士㊤	1コインEE 残0
7	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	11,546,400	貴行 & ㊤	各1コインALL
8	魔魁伝説	95,037,001	江添貴行	1コイン ALL
9	迷宮島	3,030,300	やる気 lim x→∞ X	1コイン 10万×2 1up×1

プレジャーキャッスル ☆=8

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン (実戦編)	8,599,130	RVS-MAX (PC-HRAつえ…!)	ALL 残1 エンディングNo.83
2	サイバリオン (基礎編)	6,857,510	RVS-TRI	ノーミスクリア 残3 ノーマル2機設定
3	ニュージーランド ストーリー	1コイン(永パなし) 全面クリア	DOUGO SSC-ASP	オールクリア ノーマル3羽設定
4	ゴー・フォー・ザ・ゴールド	4周目8面	RVS-MAX	ノーマル設定 おめでとう鈴木大地
5	最後の忍道	2,471,000	RVS-POKEN	オールクリア 残0 ノーマル3人設定
6	クレージーコップ(1P)	14,636,500	RVS-TRI	ALL ノーマル3設 ボーナス×4
7	餓流禍(1P)	3,283	T.BOMS-斎藤仁 -EXT-EXS	1コイン3周目2面 ノーマル3設
8	カベール(1P)	1,956,860	T.BOMS-TFC- EXT-CPU	5-4(BOSS) ノーマル3人設定
9	スカイソルジャー(1P)	4,714,130	DOUGO	オールクリア ノーマル3機設定
10	歌舞伎Z	1コイン 全面クリア	RVS-MAX FARANCS-REM	オールクリア ノーマル設定

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3,062,400	FUCK-YOU	④-F 5-8
2	魔魁伝説	93,857,701	I.H-もりやくん おこるなよ㊍	1コイン ALL 永パなし 9千万ボーナス
3	R-TYPE	845,000	APS	2-5
4	アサルト	534,000	APS	8面
5	究極タイガー	2,562,820	B28 7043	231
6	ソニックブーム	545,580	DAZUNI YELLOW君	13.R
7	ダッシュ野郎	217,250	VAN量平	ALL
8	ロストワールド (ニューバージョン)	7,383,300	P	1コインALL ハウンド
9	功里金団	1,028,450	rye	ALLクリア
10	ニュージーランド ストーリー	170,160	B.S	2-2

プレイシャトー ☆=18

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P) (ニューバージョン)	7,843,200	ILG-M.M	ノーマル 残り357,000ゼニー
2	オーダイン	1,352,600	ILG-K.M	ALLノーミス 747,200ゴールド
3	コブラコマンド	1,315,940	ILG-K.M	2周目 5-2
4	歌舞伎Z	全5面クリア	ILG- NEOmKII	
5	ハイパースポーツ スペシャル	378,390	OBZ PAC	IP ALL
6	迷宮島	3,033,300	URX-UHY 1/2面相	ALL
7	ゴールドメダリスト(1P)	78,799	JJ1QLX	ALL 金17
8	最後の忍道	741,700	PSC-ABA	7面
9	アイドル麻雀放送局	全クリア	PSC-ABA	
10	1943改(1P)	4,667,100	SD1-GPC	ALL

ビデオインセガ船橋店 ☆=2

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	7' 09" 23	MIRAGE-MAX	ノーマル 5,629,957
2	パワードリフト(B)	7' 04" 35	MIRAGE-MAX	ノーマル 5,648,605
3	パワードリフト(C)	7' 18" 19	COT-ARTS	ノーマル 5,593,822
4	パワードリフト(D)	7' 08" 73	EMPTY	ノーマル 5,629,952
5	パワードリフト(E)	7' 07" 35	MIRAGE-MAX	ノーマル 5,635,570
6	ギャラクシーフォースII	4,115,620	REC-中村由真	ノーマル 1面からクリア
7	ギャラクシーフォースII	4,050,750	REC-中村由真	ノーマル 2面からクリア
8	最後の忍道	896,900	REC-TKM	イージー7面
9	迷宮島	2,563,800	MIRAGE-B.K	クリア 10万、スカ1up
10	ベラボーマン	440,200	KEN	クリア

ハイテクセガ柏店 ☆=2

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Cコース)	7' 35" 40	ぼくうのじ	エクストラ1位
2	ロストワールド	6,553,900	SWP-OC-X	ALL、金の亡者には甘い
3	武田信玄	85,850	ジェド豪士	
4	爆突機銃艇	135,260	K.平沢	
5	スカイソルジャー	3,719,730	SEIJA	ノーミスクリア
6	最後の忍道	469,900	DM・SUM	STAGE6
7	コブラコマンド	568,350	R.I	5-2
8	餓流禍	413	SWP-OC-X	3面ラスト
9	スクランブルスピリッツ	2,216,900	AEX-JUP	ROUND6で戦死

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=44

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	10,201	MAX.YANMA	ALL 1コイン ランク マーシャル
2	オーダイン	1,193,110	YOS	ALL 残4機 残クリスタル 704,500
3	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,767,500	SSC-HST-VAP	ALL 残432,300ゼニー
4	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	12,406,700	CRAMP-BOY HTL-Y.N	ALL
5	パワードリフト(A)	5,655,913	CRAMP-BOY	7' 02" 38 ルーシー使用
6	パワードリフト(B)	5,691,878	EGC-10A-㊎-IKE	6' 53" 73 エミリー使用
7	パワードリフト(D)	5,701,855	EGC-10A-OMU	6' 51" 47 キース使用
8	コブラコマンド	4,246,400	JD'S-BACURA	6周目 5-2
9	最後の忍道	2,220,900	HTL-Y.N	ALL 残1人 ランクイージー設定
10	餓流禍	1,145	GMC-M.A	ミッション6

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(A)	5,647,243	砂樹☆帝	7' 04" 80
2	パワードリフト(B)	5,644,789	JUY SET	7' 04" 59
3	パワードリフト(C)	5,622,951	いなさん	7' 10" 33
4	パワードリフト(D)	5,672,758	派呂曼蛇	6' 58" 37
5	パワードリフト(E)	5,635,049	JUY SET	7' 07" 92
6	オーダイン	705,030	HI.ELF	ROUND7 1P
7	クレイジーコップ	2,267,100	GMC-M.A	オールクリア
8	ハイパースポーツスペシャル	380,150	URY	3周オールクリア
9	1943改	4,835,340	Heavy arms- HAD-BOY	モビ×2、クリア
10	アームド・エフ	195,200	小松	3面

ハイテクノーベル神保町店 ☆=7

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2828

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン 基礎編	8,727,600	TYR-GMC-ひむ	100万×3 ノーマル ノーミス 全面クリア
2	サイバリオン 実戦編	11,883,220	TYR-GMC-ひむ	200万×1 ノーマル ノーミス 全面クリア
3	オーダイン	残りクリスタル 381,600	TYR-GMC-ひむ	ノーマル 10万×2 全面クリア
4	最後の忍道	1,407,000	TYR-GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア
5	ゴー・フォー・ザ・ゴールド	3周目の10種目目	TYR-GMC-ひむ	ノーマル 金=12 銀=7 銅=6
6	カベール 1P	1,497,660	M.H	ノーマル LEVEL 4-3
7	カベール 2P TOTAL	1,564,220	TYR-GMC-ひむ & TYR-EXE	ノーマル LEVEL 4-3 ゲロゲロ
8	魔魁伝説	1コイン ROUND8-2	TYRANT-EXE またの名をGOUF	ノーマル 4人設定
9	爆突機銃艇	1コイン ROUND ALL	FREEZIN'	ノーマル
10	地獄めぐり	2,931,960	FAIR!-MANJI	ノーマル 全面クリア 永パ無し

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	6,131,700	T.S	ALL クリア
2	最後の忍道	385,900	T.S	R4
3	迷宮島	996,800	キャンディキャンディ村田	R19
4	メルヘンメイズ	149,100	大木	R5
5	コブラコマンド	295,350	おいちゃん	3-2
6	スカイソルジャー	1,446,980	勲	
7	中華大仙	600,400	いさお	
8	グラディウスII	1,074,300	T.I	2-8
9	ラストデュエル	210,680	K.S	
10	ゴールドメダリスト	81,689	T.M	金18コ

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	8,016,300	S.K	1コイン クリア
2	ニュージーランド ストーリー	309,570	OHA-N②	3-4
3	地獄めぐり	1,928,050	IGC	1コイン ノーミス 全面クリア
4	F1-ドリーム	96ポイント	CMO-MAL	全面クリア P=24、36、36
5	中華大仙	734,700	LUC	1コイン 全面クリア
6	究極タイガー	11,600,000	CRS	999+α
7	R-TYPE	2,280,400	厚見	15面で復活
8	クレイジーコップ	1,988,900	IGC	1コイン ALLクリア
9	迷宮島	3,074,150	KOT	クリア 10万-10万-1up
10	ダッシュ野郎	190,000	KOT	NY

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	獣王記	580,100	REC-PNT- マコがパンチされちゃう	1コインALL
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,918,800	裕	①-F 3-8
3	リングの王者	4,600,000+α	REC-PNT-CHIR	1コイン 防衛 567回
4	ベラボーマン (ニューバージョン)	506,600	FAIR!- 問屋の息子	1コインALL
5	迷宮島	2,774,400	裕	1コインALL ボーナス確認とれず
6	アサルトプラス (イージー)	1,254,250	KJK	1コインALL 残5
7	オーダイン			多数クリア
8	グラディウス	10,000,000+α	裕	21-5

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	残710,100 クリスタル	S・F・F-μ	1,139,090点 4ミス クリア
2	アサルトプラス (イージー)	1,245,700	ACT	クリア
3	メルヘンメイズ	749,480	ZAT-㊡	ノーミスクリア
4	ロストワールド (旧バージョン)	7,892,400	浅沼 茂	クリア
5	最後の忍道	398,100	KSG-ITO	ノーマル設定7面
6	グラディウスII	4,323,000	KSG-ITO	7-4 ④-F
7	パワードリフト (Dコース)	5,624,818	GCT-KAZ	7' 09" 33 Dコース
8	パワードリフト (Eコース)	5,648,283	CHAT-COM	7' 03" 73 Eコース
9	ベラボーマン	307,800	GIL ©	レベル2 クリア

サンペデックナムコランド ☆=8

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	5,563,438	GCT-NAO	ノーマル設定 ALL1位 7' 25" 69
2	パワードリフト (Eコース)	5,645,105	CHAT-COM	上に同じ 7' 05" 64
3	ロストワールド(1P)	8,009,900	CHAT-COM	ノーマル設定 服クリア
4	オーダイン	1,179,720	S・F・F-μ	全面クリア ノーマル 731,300 クリスター
5	アサルトプラス (スーパー)	1,972,200	CHAT-TOM	クリア 3機設定ノーマル
6	アサルトプラス (イージー)	1,250,000	GMC-メタルホーク小憎	上に同じ
7	スカイソルジャー	3,315,020	L.C	ノーマル 3機 宇宙最後のボス
8	霊界導士	175,500	CHAT-松浦誠司	7面 2機設定
9	コブラコマンド	515,450	CHAT-呉羽 祐	1周目5-2 3キ
10	リングの王者	3,642,100	悪死・K.T.R.	時間切れ

君こそゲーメスト！

ゲーム		スコア	ネーム	店名
パワードリフト	Aコース	6'58"09	JAG-Y, I	荏原ゲームコーナー（東京）
パワードリフト	Bコース	6'47"48	GMC-P㋟	イエローハット（愛知）
パワードリフト	Cコース	6'53"38	JAG-道草-AXI	荏原ゲームコーナー（東京）
パワードリフト	Dコース	6'43"51	EGC-IOA㊎-IKE	荏原ゲームコーナー（東京）
パワードリフト	Eコース	6'52"92	JAG-どら博士H.S	個人申請 荏原ゲームコーナー（東京）
ロストワールド	旧バージョン 1P	8,767,500	SSC-HST-VAP	P.C巣鴨（東京）
ロストワールド	旧バージョン 2P	12,406,700	CRAMP-BOY HTL-Y.N	P.C巣鴨（東京）
ロストワールド	新バージョン 1P	8,351,200	HCS-KAW	コインスナック24（岡山）
ロストワールド	新バージョン 2P	11889600	EGC-㊄MKZ & ㊎IKE	荏原ゲームコーナー（東京）
最後の忍道	ノーマル	2,471,000	RVS-POKEN	プレジャーキャッスル（東京）
最後の忍道	イージー	2,220,900	HTL-Y.N	P.C巣鴨（東京）
グラディウスII	①ミサイル・フォースフィールド	1000万点+α （14-8・ベリーハード）	AZUKI-CRS ありがたや内藤	個人申請 BIG I（埼玉）
グラディウスII	〃	1000万点+α（16-8）	暴力王㋵	カジノカーニバル（東京）
グラディウスII	④2ウエイ・フォースフィールド	（16-5）	LOX-APEX	個人申請 007中央チェーン（静岡）
グラディウスII	〃	（12-7）	Extreme-S.S	個人申請 ハイテクセガ三宮（兵庫）
メルヘンメイズ		791,370	Tea's-D	ゲームセンターUFO（神奈川）
餓流禍		3,576	EXS（URX）	ゲームセンターUFO（神奈川）
オーダイン（クリスタル）		747,200	ILG-K.M	プレイシャトー（神奈川）
コブラコマンド	1000万点+α 15-1,3ミス		F-Dumplings	個人申請 ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
コブラコマンド	1000万点+α 14-4,？ミス		SPREAM-I.Z（熊谷）	P,C仙台（宮城）
コブラコマンド	1000万点+α 14-4,ノーミス		URX-緑の少年	ゲームセンターUFO（神奈川）
アサルトプラス	イージー	1,257,050	E-SWAT'S 管理人©	個人申請 G.B高田馬場（東京）
アサルトプラス	スーパー	3,101,350	NOB.TAT	イエローハット（愛知）
ギャラクシーフォースII		4,725,390（シールド7）	HCS-..A	ハイテクセガ表町（岡山）
獣王記		583,900	EGC-インディ㊎-MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
スカイソルジャー		5,804,760	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO（神奈川）
迷宮島	3人	3,206,200	Sniper-CYGNUS	ゲームプラザ（熊本）
迷宮島	2人	3,155,200	会長小林（MARS）	PC仙台（宮城）
ニュージーランドストーリー		全面クリア	全国5名の皆様	

ハイスコア番外地（☆はつきません）

中華大仙	915,300	JAG-やらしい HORSE-AXI	荏原ゲームコーナー（東京）
1943改（1P）	5,198,860 （モビ×6）	Heavyarms MAD-BOY	㊀ウィルトーク タイトー帯広I（北海道）
スクランブルスピリッツ	5,337,820 （2-6）	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館（福岡）
カベール（1P）	3,028,760 （ALL）	TEAM 大道芸（仮） R-I.!!	タイトピア木屋町（愛媛）
ハイパースポーツスペシャル	380,150	URY	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
上海	1862 （13面）	加藤	ゲームブティックジャック&ベティ（山形）
霊界導士	263,500	GMC-STI㋟	㊀星ヶ丘C.H（愛知）
チェッカーフラグ	556,660	Sniper-MIU	ゲームプラザ（熊本）
サイバリオン（基礎編）	8,727,600	TYR-GMC-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
サイバリオン（実戦編）	11,883,220	TRY-GMC-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
ゴー・フォー・ザ・ゴールド	4-8	RVS-MAX	プレジャーキャッスル（東京）

今回は、機種があまりにも多いので、人気の無い機種や、先行して発売された機種については別の表にまとめました。

パワードリフトについては完全にタイム制に集計しました。どのコースも6分台に突入していますか(もちろんエキストラステージを含む)。財布の中身が持ちますかどうか…。

ロストワールドも、いけないニューバージョンが出てしまったので、バージョン別に集計しました。

最後の忍道は、イージー設定の店が多いのでランク別に集計しました。

グラディウスIIも、①番の装備で1000万点が出てしまいました。残るは②番の装備だけですね。

オーダインは、いけない稼ぎ(いつものアレです)があるので、クリスタル数で集計しました。

迷宮島は、標準設定で2人設定なのですが、3人設定の店も多く人数別で集計しました。

最後に、ニュージーランドストーリーですが、こちらも腐った稼ぎがあるので全面クリアで統一させていただきました。

ここにある機種は、特別の指定がない場合はノーマル・3機設定です。

また、ハイスコア掲載店へのお知らせがあります。ハイスコア表はできるかぎりスコアを入れて10個の機種を載せて下さい。少ないと掲載されません。

また、こちらから発送用紙を送ったにもかかわらず返送されず、連絡も無い場合は掲載を打ち切ります。

（悠理）

小野塚商店（愛称：トッキョ）

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32　☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エキサイティングサッカー	91,770	Y. Ishi	リバイバル
2	黄金の城	315,900	H. OZW	リバイバル
3	ライフフォース	1,534,700	S. ONDR	リバイバル
4	ロードランナー(I)	345,800	SKY	リバイバル
5	オーダイン	353,470	ARYM	
6	グラディウスII（ニューバージョン）	720,300	ONDR	ディフィカルト
7	最後の忍道	371,300	KRK	イージー　5
8	中華大仙	398,640	WTNB	
9	メルヘンメイズ	592,300	MZN	
10	ロストワールド	6,007,900	MZN	LEVEL 5

ゲームセンターUFO　☆＝20

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン(1P)	1,123,450	PAC	ALL 残0 691,500クリスタル
2	コブラコマンド	10,000,000+α	URX-エブリなんていらねーぜ！緑の少年	14周目4-2 ノーミス
3	スカイソルジャー(1P)	5,804,760	URX-負けねーよ緑の少年	ALL
4	メルヘンメイズ（ノーマル3設）	791,370	AFC-ツキゲームは財力で決まる?-T	ALL ノーミス 7650×11、中穴多数
5	クレイジーコップ(1P)	15,653,900	SUM(URX)	ALL 3設 残0 1千万ボーナス有
6	餓流禍(1P)	3,576	EXS(URX)	1コイン　3-3
7	迷宮島	3,202,450	URX-UHY 1/2面相	ALL 3設 残0 10万×3
8	ギャラクシーフォースII（ノーマル設定）	4,338,140	URX-POM-ART	ALL C面から
9	ザ・ニュージーランドストーリー	239,240	SUM(URX)	ALL 残1 （永パなし）
10	ワールドスタジアム(1P)	1回コールド 30-0	URX-次はカンストだ！緑の少年	

ジョイランドオレンジ　☆＝1

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロストワールド	8,236,500	CHU-ST	ノーマルクリア
2	サイバータンク	1,021,200	H・S	1面クリア
3	最後の忍道	982,800	CHU-PUL	イージークリア
4	クレイジーコップ	310,600	坪井	3面
5	餓流禍	453	CHU-PUL	3面ボス
6	中華大仙	814,100	DS	クリア
7	1943改	4,696,250	CHU-ZG-PUL	クリア モビ2
8	獣王記	345,000	坪井	5面
9	ダライアス	6,464,240	ZG-PUL	Yクリア ニューバージョン
10	ニンジャウォーリアーズ	407,750	SBK-しおばん	クリア 永パナシ

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0562)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コブラコマンド	2,582,570	てらちん	4-5-3 ニュースター
2	オーダイン	347,380	JNY-NUT	7面 ニュースター
3	最後の忍道	1,785,400	C3	上高地
4	ロストワールド	7,604,500	緑のニュースター軍団（土屋）	ALL ニュースター
5	ギャラクシーフォースII	3,486,940	JNY-SET	ニュースター
6	トップランディング	326ポイント	DPC	上高地
7	上海	1,128	Y.O	ニュースター
8	F1ドリーム	75ポイント	藤田	京王
9	スカイソルジャー	4,170,290	K.K	ニュースター
10	ギャラガ'88	1,227,060	SANO	京王

プレイシティキャロットIN甲府（甲府周辺集計）　☆＝5

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	オーダイン(1P)	1,039,970	DAZUNI 中とも	全面クリア ノーマル クリスタル 501,000
2	オーダイン(2P)	1,174,300	DAZUNI ぼちゃ＋中とも	全面クリア ノーマル
3	爆突機銃艇	222,836	DAZUNI 中とも	全面クリア ノーマル
4	ロストワールド(1P)	7,473,800	小ロ	全面クリア ノーマル
5	ロストワールド(2P)	9,994,200	ムックン or D	全面クリア ノーマル
6	最後の忍道	850,000	DAZUNI ぼちゃ	7面 ノーマル
7	メルヘンメイズ	697,160	DAZUNI 中とも	全面クリア ノーマル ノーミス
8	迷宮島	3,055,050	DAZUNI てらちん	2人設定 ノーマル 10万＋10万＋10万
9	餓流禍	766	くもりガラス	ノーマル

イエローハット ☆=31

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6' 59" 28	集計時点でもうやめてる超人ばあ〜	ALL 1位
2	パワードリフト(Bコース)	6' 47" 48	GMC-P(た)	同上
3	パワードリフト(Cコース)	6' 57" 78	HCM-てった	同上
4	パワードリフト(Dコース)	6' 49" 46	おおっと! 記録をだすにはゴールドが足りない!	同上
5	パワードリフト(Eコース)	6' 54" 30	もうやめた!TM(EXR)	同上
6	メタルホーク		本日入荷で〜す	通称「体感○ンゲリン○○イ」
7	オーダイン(1P)	734,600	HCM-てった	クリスタル部門 10万×5 2回まわし
8	アサルトプラス(スーパー)	3,101,350	NOB. TAT.	SAL 残10 ノーマル タイムオーバー2回
9	ロストワールド(1P)	8,663,600	小南12万数えろぉー! 名人(ZKS)(た)	クリア 3面バクボーナスなし 残531,000ゼニー
10	霊界導士	249,950	ROUTE 2	クリア 残4 龍神導士

キャノン最前線 ☆=1

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	5,644,054	MDK & SKA (MAD(た)=ちんぴら)	イージー ALL 1位 3回クラッシュ
2	オーダイン(1P)	1,296,190	UUU(た)	ノーマル 10万×5 残5
3	ロストワールド(1P)	8,338,000	かすみちゃん命(た)	ノーマル ブースター2 エリクサー有
4	爆突機銃艇	243,528	NAL(ぜ)	ALL ノーマル
5	ニュージーランドストーリー	639,420	AMI(ぜ)	ノーマルクリア
6	サイバリオン(基礎編)	6,946,920	のぶし	ノーマル
7	サイバリオン(実戦編)	6,027,500	のぶし	No.83クリア ノーマル
8	武田信玄	180,440	ZAT(さだまさし君)	ボーナスパーフェクト2回 ノーマルクリア
9	歌舞伎Z	XXXXX	GUC	クリア
10	霊界導士	151,550	GUC	RD. 7

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=1

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	5,659,023	E・NOV Brand	オール1位 7' 01" 06
2	パワードリフト(Eコース)	5,670,459	VRC-ZIE	同上 6' 58" 47
3	オーダイン(1P)	1,044,520	のぶし	クリア 10万×4 残?
4	オーダイン(2P)	1,674,250	KFK&VRC-ZIE	クリア 10万×4 残5 10万×4 残1
5	ロストワールド(1P)(旧バージョン)	8,057,500	VRC-TAK	クリア
6	最後の忍道	1,943,300	VRC-MSS	クリア 4機設定 1機残し
7	グラディウスII(ニューバージョン)	4,417,900	M. A	④-F 7-8
8	グラディウスII(ニューバージョン)	3,360,800	M. A	③-F 6-4
9	ギャラクシーフォースII	3,779,100	KFK	クリア
10	コブラコマンド	1,302,090	MYU	2-5-2

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,712,400	RNM	全面クリア ノーマル
2	ロストワールド(2P)	11,597,200	RNM&MYN	全面クリア ノーマル
3	オーダイン(1P)	1,135,670	WTM(と)	全面クリア ノーマル
4	オーダイン(2P)	955,060	RNM&WTM(と)	
5	コブラコマンド	591,300	ZAT	ノーマル 5-3
6	爆突機銃艇	85,917	K. N	ノーマル 15面
7	迷宮島	2,612,900	MINS	ノーマル 全面クリア
8	ジェミニウイング	1,771,050	MYN	全面クリア ノーマル
9	ファンタジーゾーン	12,282,600	T. K	ノーマル
10	スーパー魂斗羅	10,960,720	SATOMI, I	ノーマル

ビッグキャロット京都 ☆=2

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	971,810	水島み〜な♥	ノーミス ALL
2	カイの冒険	421,300	超荷物ISP	1コイン 60F クリア 4ミス
3	中華大仙	701,700	GOL-SYEN	1ミス ALL
4	餓流禍	1,143	TURKEY	4面
5	ベラボーマン	430,200	GOL-SYEN	1コイン ALL
6	爆突機銃艇	315,037	マ〜ん	3ミス 36
7	スカイソルジャー	4,029,890	TURKEY	3ミス ALL
8	アサルトプラス(イージー)	1,041,550	UGE	1コイン ノーミス
9	グラディウスII	2,520,300	TURKEY	①-F 4-8
10	ワンダーモモ	403,500	PAJ 垣井	1コイン ALL

ハイテクセガ万代店 ☆=2

新潟県新潟市万代1-1-25 ウェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,556,700	FGK-SOH	設定ハード ④-F 4周8面
2	アフターバーナーII	Hit=1601	堀川ウメ	ALL
3	アウトラン	4' 35" 81	謎の人物ゆうこちゃん	Dコース
4	R-TYPE	1,214,900	EIZ	ALL
5	ギャラクシーフォースII	4,232,630	FGK-SOH	5面からスタート ALL
6	パワードリフト(Eコース)	7' 02" 78	FGK-(乱)	ALL 1位 5,654,136pts
7	ベラボーマン	381,600	長谷川	ALL
8	ロストワールド(ニューバージョン)	6,810,700	FUA-VENUS	ALL
9	モンスターランド	4841ゴールド	ビート永井	ALL
10	パワードリフト(Aコース)	6' 59" 40	砂樹☆帝	ALL 1位 5,667,035pts

ゲームインセガ高岡 ☆=3

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	499,600	我が名は「綾小路!」	1コイン 入荷3日目
2	メルヘンメイズ	721,900	綾小路"ワムウ!" シルフィー♡	ノーミスクリア だぴょーん!
3	獣王記	580,300	WYV	クリア
4	ホットロッド	1,716,557	5面の死体 KAN-G	4-4
5	パッシングショット	L3 6-2	このローズセラヴィに勝てるかあ BCR	WOMEN 超発想集団
6	ベラボーマン	356,400	ZZG	?
7	SDI	R-3で占領	日本一の FGK-COM	ボタン故障
8	火激	全面クリア	筋肉魔人	なんすか それ 喰い物ですか!?
9	エキサイトリーグ			入荷初日
10	アルゴスの戦士	6,814,380	クライフのお兄ちゃん	リバイバル

ゲームインカナザワ ☆=1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	351,080	魔神衆 ちえるのぶおば2	ノーマル R-7
2	メルヘンメイズ	574,810	RUSTC-WOP	ノーマル ALL
3	最後の忍道	876,900	魔神衆・獣神 ガウガウくまさん梶川	イージー R-6
4	P-47	4,252,400	魔神衆・七福神 台風ノ海	ノーマル R-32
5	獣王記	576,700	魔神衆・鉄神"J"	ノーマル ALL
6	西遊降魔録	772,040	魔神衆・闘将 鉄神"J"	ノーマル ALL
7	パッシングショット	L.4 2-1	魔神衆・タテワキって呼べよクソ野郎	ノーマル 1コイン 女子 TIME-UP
8	アフターバーナーII	HIT=1,249	魔神衆・獣神 ばお〜ん くまさん梶川	ノーマル 4機 ALL
9	上海	862	吉井	体力

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	霊界導士			
2	ロストワールド(1P)(旧バージョン)	7,756,500	ASH	ノーマル ALL クリア
3	オーダイン	450,930	OSA	ノーマル 3機設定 ALL クリア
4	爆突機銃艇	235,328	UNA田博士	ノーマル 2機設定 R.36
5	ギャラクシーフォースII	6,823,120	尾崎ともうら	ALL クリア
6	コブラコマンド	577,000	田畠恒保教頭Ⓡ	5-2 名古屋の DJ君は元気?
7	メルヘンメイズ	607,700	OSA	3人設定 ノーマル ALL クリア
8	1943改	3,862,590	SOF-FIN	ALL
9	ハイパースポーツスペシャル	227,840	酒屋のカンパチ(古)	3-8 コスリ有り

プレイランド片町 ☆=5

石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(旧バージョン)	8,539,800	ずんたたばあっち(寿司岡嗄呀娘)	1PALL 残524,400
2	にゃんにゃんパニック	$4,230,800	田畠恒保教頭C-73 遠洋漁業のおかげです	1PST. ALL
3	ロストワールド(旧バージョン)	12,299,300	寿司岡ずんたたばあっち 寿司岡EXPO夫	(寿司山パターン有) 2PST. ALL
4	獣王記	583,600	寿司岡-EXPO氏	1PALL パーフェクト プー
5	武田信玄	132,010	田畠恒保教頭ⓇTM(くうねるあそぶ)	1P ALL
6	爆突機銃艇	341,298	R・カモネ	ST.36にて ボーソー
7	コブラコマンド	1,403,440	田畠恒保教頭C-732	2周目の5-3
8	獣王記(ハード)	590,300	寿司岡EXPO夫(ブッスープリプリ)	1PALL あ、あと100点すし
9	最後の忍道	914,100	FGK-VIRGO	RD. 7
10	飛翔鮫	10,000,000+α	相雅之 ⓇTM	18-3で達成 川辺さんまた呑もうね。

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	593,200	Hen(み)	2-4 ①-F 15万エブリ
2	グラディウスII(ニューバージョン)	1,267,500	ATM-Buchi	3-4 ④-F 15万エブリ
3	R-TYPE	1,430,500	TEN	ALL ビットあり
4	メルヘンメイズ	390,810	ATM-Fowl's chick	女王の国 3人) (最終面) ノーマル
5	ストリートファイター(テーブル型)	198,900	かくれコマンダーTM ZZA	R-5 中国LEE
6	にゃんにゃんパニック(1P)	1,000万+α	ATM-Buchi	ALLクリア ノーマル 3機
7	にゃんにゃんパニック(2P)	13,986,200	ATM-Buchi & Aries' なんの	ALLクリア 3機 2P共にノーマル
8	ツインイーグル	2,391,500	かくれコマンダーTM ZZA	L-14
9	オーダイン	145,200	ATM-Buchi	4面ボス
10	グラディウス	772,700	ATM-SHR	2-7 リバイバル

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)(ニューバージョン)	6,195,300	P.ST-PIP	ALLクリア ノーマル ブースタ3
2	ロストワールド(2P)(ニューバージョン)	9,095,100	P.ST-HIROちゃん & TOS(あ)	ALLクリア ノーマル 服あり
3	ギャラクシーフォースII(セレクト1面)	4,045,250	P.ST-HIROさん	ALLクリア ノーマル バリア3
4	グラディウスII(ニューバージョン)	2,517,500	P.ST-PIP	5-4 ④-F 15万エブリ
5	ストリートファイター(UP型)	576,200	P.ST-有頂天	ALLクリア ノーマル かせぎなし
6	コンチネンタルサーカス	4,814,400	TYS(ら)	ゴールイン 1位 ノーマル
7	爆突機銃艇	211,682	MBX-Sir	R30
8	沙羅曼蛇	1,000万+α	オペラ男(あ)	15周目6面1ミス
9	迷宮島	2,123,800	APO(ら)	ALL 3人かせぎなし
10	P47	1,948,900	MBX-SDR	2周目6面

プレイシティキャロット松本店 ☆=2

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Eコース)	5,622,848	EVE	7' 10" 66
2	アサルトプラス(イージー)	1,249,700	RND(ら)	−200+α 全部ノーマル
3	メルヘンメイズ	725,210	EMI	ノーミス 7650あり
4	最後の忍道	658,200	MBX-EDV	7面
5	オーダイン	669,780	MBX-SDR	アドバンスト 残金18万
6	爆突機銃艇	290,384	MBX-Sir	36 ALL
7	ロストワールド(旧バージョン)	8,134,200	M. T	ノーマル
8	コブラコマンド	620,350	EMI	5-2
9	グラディウスII(ニューバージョン)	2,960,600	E. R. G	④-F 5-8
10	メタルホーク	8,443	K.	もんしょうがくずれた 8面

プレイシティキャロット長岡店 ☆=2

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン(1P)	1,110,200	WAKA	ALL ノーマル クリスタル 674,300
2	ロストワールド(1P)(旧バージョン)	7,711,900	NASKA-AGK	ALL ノーマル 残454,000ゼニー
3	最後の忍道	804,900	JOB-あつし	STAGE 7
4	スカイソルジャー(1P)	4,151,230	NASKA-AGK	ALL ノーマル
5	迷宮島	2,968,450	Ajax Miller	ALL 10万×3 3人設定
6	パワードリフト(Bコース)	5,601,350	だっだ	7' 05" 21
7	パワードリフト(Eコース)	5,660,245	FGK-(乱)	7' 01" 21
8	餓流禍(1P)	998	Ajax Miller	STAGE 6 ノーマル
9	コブラコマンド	603,800	NASKA-AGK	5-2

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,689,210	FGK-SOH	イージー R-ALL START 5面
2	パワードリフト(Bコース)	7' 10" 80	○○○の王者 ハイパSYO	ノーマル R-ALL コースB
3	パワードリフト(Cコース)	7' 33" 66	レモアン	ノーマル R-ALL コースC
4	パワードリフト(Eコース)	7' 03" 00	FGK-マラテスタ	ノーマル R-ALL コースE
5	グラディウスII	1,140,000	舞奈	ノーマル ②-F R-2-8
6	グラディウスII	1,376,000	アレクセイ	ノーマル ③-F R-3-4
7	グラディウスII	2,182,300	ボクの名はアレクセイ ボリヤンスキー	ノーマル ④-F R-4-8
8	ロストワールド	7,338,000	EM. 愛	R-ALL
9	アフターバーナーII	HIT-=1578	FGK-SOH	イージー R-ALL
10	スカイソルジャー	3,782,140	FGK-CALM	ノーマル R-ALL

ヒットゲームBEST10

嵐の前の？　次はショー出展作が…

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ワールドスタジアム	382	ナムコ
2	2	ロストワールド	303	カプコン
—	3	オーダイン	262	ナムコ
4	4	最後の忍道	240	アイレム
5	5	パワードリフト	228	セガ
3	6	グラディウスII	207	コナミ
6	7	ファイナルラップ	187	ナムコ
10	8	アウトラン	158	セガ
10	9	アフターバーナー	126	セガ
9	10	ギャラクシーフォース	109	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	コブラコマンド	104
12位	スタジアムヒーロー	100
13位	スカイソルジャー	83
14位	パッシングショット	76
15位	メルヘンメイズ	72

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は72店の9月末現在で集計しました。



東京・みのやみのる君

ショー前の健闘機種は…

今月はこれといったニューゲームがなく、今ひとつ活気のない月でした。毎度のことですが、ショーの前の時期はニューゲームがあまり出ません。その中では、ナムコのオーダインが健闘して3位に入ってきています。

ワールドスタジアムは今回も1位だったのですが、だんだん得点は落ちてきています。強力なニューゲームが出てくればTOPは入れ変わりそうです。しかし、AMショーに出展された有力機種は、発売までにまだ間がありそうです。

2位のロストワールドは台数も出回り始め、なかなか安定した人気を得ているようです。このゲームも、発売当初は少し易しい難易度だったのですが、最近、NEWバージョンという難しめの難易度のものが出回っています。毎度のことですが、難度をUPさせるNEWバージョンはできるだけ避けてほしいですね。

3位のオーダインはナムコの横スクロールシューティングです。アサルトと同じ基板を使って回転機能をソツなく利用しているなという感じです。グラフィックもきれいだし、無難なシューティングゲームですが、大ヒットというほどのインパクトには欠けているような気がします。内容的にも、マニアがずっとヤリこむという機種ではないですね。難度は易しめで、一般にはとっつき易いかもしれません。寿命という点では、ある程度はもつでしょうが、そんなにロングヒットは期待できないような気もします。

根強い人気最後の忍道

4位の最後の忍道は、難しいゲームにもかかわらず、人気がまだ衰えていません。ゲームの内容がしっかりしているというのが大きな理由でしょう。

一般のプレイヤーでも、少し練習すれば3面までは行けるというのがよかったようです。なんとか3面をクリアして4面に行けるようにがんばって下さい。また、このゲームが上位に来ている理由は、テーブルで他にやるゲームがあまり出ていないということも言えるでしょう。

5位のパワードリフトは、当時のアウトランと比べ、人気の点でも今ひとつですが、出回り方もまだまだのようです。確実なヒットはしているのですが、体感、大型ゲームも見慣れてきて、大きなインパクトはなくなって来ているのではないでしょうか。

グラディウスIIはついに6位にまで落ちてきてしまいました。さすがに人気は衰えつつありますが、まだまだベストテンには残りそうです。

7位以下は例によって、大型・体感ゲームが占めました。ギャラクシーフォースは少し人気が落ちてきた感がありますが、他の機種はほとんど安定した人気と言えそうです。

先月ベストテンの中に入っていた機種のうち、メルヘンメイズとスタジアムヒーローは落ちました。2作とも少しパワー不足でしたね。

来月の集計には新製品はあまり入ってこないと思いますが、その中ではメタルホークが有望でしょう。

（ぜんじ）

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P)	7,892,400	DAA	全面クリア　ノーマル
2	ロストワールド(2P)	11,054,800	MOON BLADE &奥村	全面クリア　ノーマル
3	ゴールドメダリスト	金メダル 18コ	DAA	1 コイン
4	最後の忍道	1,314,500	SGP-YYY	7面最後　ノーマル
5	ストリートファイター	748,300	DISINTEGRATE	全面クリア
6	コンチネンタルサーカス	5,886,780	FBI	全面クリア　ノーマル
7	リングの王者	5,540,200	LGQ	全面クリア　ノーマル
8	スカイソルジャー	3,916,260	GEK	全面クリア　ノーマル
9	クレイジーコップ	2,219,400	SGP-YYY	全面クリア　ノーマル
10	武田信玄	160,460	SGP-YYY	1コイン(1P) 全面クリア　ノーマル

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	3,462,620	ひなさん	
2	メルヘンメイズ	686,710	Sgt. Pepper	ノーミスクリア
3	グラディウスII	2,238,900	Sgt. Pepper	③-F　4-8
4	最後の忍道	850,100	Sgt. Pepper	7面
5	獣王記	536,900	SGP. YYY	
6	オーダイン	376,480	みっちい	
7	1943改(1P)	4,662,190	Extrme-SS	
8	リングの王者	1,459,800	天道あかね	

ゲームハウス999　☆=1

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'20"78	PLABO A'VS	4人同時プレイ
2	オーダイン	360,500	INGS-監督辞任ZZZ	ハードランク2匹設定
3	最後の忍道	1,325,600	INGS-カバがライバルM. M	ハードランク
4	グラディウスII	2,980,000	INGS-コスリ防止がライバルTGK	④-F　4-8
5	1943改	4,863,910	INGS-学生ローンズDIS	クリア 1P 純正攻法
6	ハイパースポーツスペシャル	7"06	INGS-復活!	100m走
7	ハイパースポーツスペシャル	8"12	INGS-復活!	110mH
8	迷宮島	残91,700	INGS-情報負け	ノーマル 14面の記録
9	ハングオン	56,273,750	INGS-スパルタFAN	85秒設定 ノーマル
10	ニブラー	120,000,000	INGS-5～6年前FAN	6時間ぐらい。 もう一度やりたい

ヤングプラザ・ジャンボ　☆=3

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓流禍	921	DLF-ZTT-TMK	5面
2	コブラコマンド	625,600	DLF-EXAM-OYJ	1コイン　5-3
3	クレイジーコップ	2,311,300	TFG-BOK	3機 永パ多少使用 クリア　ノーマル
4	最後の忍道	1,890,100	DLF-EXAM-M. M	全面クリア
5	ロストワールド(ニューバージョン)	8,321,000	DLF-EXAM-M. M	全面クリア　服あり
6	中華大仙	822,600	DLF-ZTT-TMK	1コイン クリア かせぎ有り
7	武田信玄	110,450	H・T	1コイン クリア
8	爆突機銃艇	233,049	BIG	1コイン クリア 2機設定
9	カベール	503,770	DLF-ZTT-TMK	1 コイン　2-3
10	オーダイン	334,770	DLF-EXAM-OYJ	1コイン　7面

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	766,770	LAMBDA-野獣の中の腐った卵	イージー 3機 全ク もうこの店にない
2	ギャラクシーフォースII	3,616,590	GCF-ネパールに消えたスガオ君	イージー シールド強 1面スタート 全クリ
3	アサルト(ニューバージョン)	949,250	LAMBDA-桐島たいよお～	イージー 5機 SDIレバー 全クリ
4	獣王記	568,400	ADH-K・S	イージー 4人 LIFE 5 全クリ
5	迷宮島	2,823,750	NGF-真弓わかんな～い	ノーマル 3人 B 10万×2 1up 全クリ
6	オスカー	1,012,700	LAMBDA-MSX2を買う女(松原)	イージー 5人 全クリ
7	ライフフォース(赤)	3,639,600	LAMBDA-サークルをやめた女(松原)	イージー 4機 6周6面
8	上海	506手	LAMBDA-ばくだん男桐島	1コイン 90秒設定 1人プレイ

タイトピア木屋町店 ☆=2

愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)82-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	5,607,092	NJP-ABE MILK-COOKY	ノーマル 7' 14" 64
2	パワードリフト (Eコース)	5,614,115	NJP-ABE MILK-COOKY	ノーマル 7' 12" 88
3	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	12,015,100	TEAM大道芸(仮) PJM & R-I!!	ノーマル もっとゼニ出さんかい!!
4	ニュージーランドストーリー	2,726,540	TEAM大道芸(仮) R-I!!	ノーマル ALL かやだ連絡しろ!
5	カベール(1P)	3,028,760	TEAM大道芸(仮) R-I!!	ノーマル ALL
6	クレイジーコップ(1P)	2,349,100	INFINITE S.I	ノーマル ALL
7	最後の忍道	940,500	INFINITE WWW	7面落下 イージー つんどる!
8	功里金団	984,600	PETER HEAD あーべ	ノーマル クリアできず!!
9	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,108,000	TEAM大道芸(仮) JET	ノーマル ALL JOEくん元気?
10	スカイソルジャー(2P)	6,069,280	NJP-SUR JAN & CNT	ノーマル ALL

ハイテクセガ表町店 ☆=9

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7' 03" 66	NJP㋩AKINDO	ノーマル エキストラ 1位
2	パワードリフト (Bコース)	6' 56" 28	CAN'-VEL	ノーマル エキストラ 1位
3	パワードリフト (Cコース)	7' 06" 28	ESU. . A. HID. VEL	ノーマル エキストラ 1位
4	パワードリフト (Dコース)	6' 59" 30	HCS-. . A	ノーマル エキストラ 1位
5	パワードリフト (Eコース)	6' 58" 47	CAN'-VEL	ノーマル エキストラ 1位
6	ギャラクシーフォースII	4,725,390	HCS-. . A	ノーマル シールド7 START LEVEL 1
7	オーダイン	1,105,720	HCS-MPL	ノーマル 残りクリスタル 不明
8	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,457,900	HCS-ALES	ノーマル 服あり 残りZENNY 517,000くらい
9	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	12,147,100	HCS-. . A HCS-ALES	ノーマル 服×2 残り 67万くらい
10	最後の忍道	513,500	HCS-BOY	ノーマル 4面ボス

ハイテクセガ三宮 ☆=4

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,106,300	Extreme-Lizard	ノーマル 服アリ 残 496,300ゼニー
2	ロストワールド(2P) (旧バージョン)	12,050,900	HRK, elf	ノーマル 服×2 ALLクリア
3	スカイソルジャー	4,635,500	諸星あたる	ノーマル ノーミス ALLクリア
4	スクランブルスピリッツ	2,499,040	Extreme-S.S	ノーマル 6面ボス
5	メルヘンメイズ	735,150	Extreme-だいせん	ノーマル ノーミス クリア 7650 4コ
6	パワードリフト (Eコース)	7' 05" 45	ASC旅館協会[た]	ノーマル ALL 1位 5,642,062
7	パワードリフト (Bコース)	7' 01" 23	Extreme-KIT	ノーマル ALL 1位 5,657,757
8	パワードリフト (Aコース)	7' 09" 04	ASC旅館協会[た]	ノーマル ALL 1位 5,626,772
9	チェルノブ	492,500	Extreme-(ふ)	ノーマル あと550点!
10	アサルト (旧バージョン)	932,100	XXX-ALL	ノーマル ALLクリア

モンキーハウス本館 ☆=11

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スクランブルスピリット(1P)	5,337,820	G.M.C. N.K	1コイン 2周目6面(R=12)
2	爆突機銃艇	1,111,823	G.M.C. MPP	1コイン 36クリア 残1 ノーマル(時間4時間)
3	霊界導士	197,000	G.M.C. NBA	7面ボス 獅天導士
4	ロストワールド(1P) (旧バージョン)	8,758,600	G.M.C. えるす	542,200ゼニー ALL
5	オーダイン(1P)	701,900 クリスタル	G.M.C. DGN(どじん)	1コイン ALL こじきスコア
6	ニュージーランドストーリー	736,720	G.M.C. えるす	1コイン 5-2
7	ニュージーランドストーリー	561,070	G.M.C. えるす	ALL(クリアスコア)
8	ギャラクシーフォースII	4,273,400	G.M.C. の BON天丸くん	3~ALL
9	コブラコマンド	4,296,800	G.M.C. N. K	6周目 5-2
10	グラディウスII	11周目8面	G.M.C. E. A	7,747,300pts ④-F

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=19

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7' 00" 66	NJP-㋩ Akindo	5,660,981
2	パワードリフト (Bコース)	7' 09" 04	NJP-㋩ KAZUNOKO	5,624,543
3	パワードリフト (Eコース)	6' 56" 73	NJP-㋩NiS!!	5,678,450
4	ギャラクシーフォースII	4,498,730	CAN-SAD	DXタイプ
5	ロストワールド	8,202,600	HCS-ALES	1人P クリア
6	クレイジーコップ	3,261,000	NJP-㋩ Akindo	1人P クリア
7	歌舞伎Z	ALLクリア	NJP-㋩原田	
8	餓流禍	1,134	W300-CHRIS	1人P 6面
9	爆突機銃艇	263,732	NJP-㋩NiS!!	クリア
10	にゃんにゃんパニック	R-32	TArZAN	

ジャスコ屋上プレイランド ☆=1

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943改(1P)	5,193,550	Y. SUZUKI	ALLL モビ×4
2	最後の忍道	945,400	GWC-兵庫のCRS	R-4
3	アサルトプラス (イージー)	1,244,350	NAU-LAP	ALL 残5
4	オーダイン(1P)	892,400	南野狂Y. T	ALL 10万×2、2万×1
5	迷宮島	3,086,300	FREEDOM-CST(ゆ)	3機設定 ALL 10-10-10
6	爆突機銃艇 面数	235,042	風の谷の RIHAKU一刻	R-36 クリア
7	スカイソルジャー	4,971,620	Y. SUZUKI	ALL
8	地獄めぐり	2,016,870	GWC-兵庫のCRS	ALL 1up-1
9	コブラコマンド	2,091,130	南野狂Y. T	3周目5ステージ1シーン
10	ファイナルラップ(1P)	2' 28" 03	STS-がひろ	1人用

迎夢館スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	4,053,410	ZERO	3面スタート オールクリア ノーマル設定
2	武田信玄	141,400	KGC-AAZU	1コイン 全面クリア ノーマル設定
3	歌舞伎Z	?!	青木栄一	1コイン 全面クリア ノーマル設定
4	スカイソルジャー	3,865,000	KGC-TOK	全面クリア ノーマル設定
5	パワードリフト Eコース Dコース	7' 06" 73 7' 07" 26	ROI	ノーマル設定
6	爆突機銃艇	358,673	ぺけろくゆうざあ	全36面クリア 全面+6面クリア ノーマル設定
7	コブラコマンド	1,255,140	KGC-TOK	2周目 5-2 ノーマル設定
8	ロストワールド	7,956,800	KGC-KAZU	1コイン全面 ハード設定 ゼニー 484,500
9	餓流禍	643	KGC-KAZU	ノーマル設定 4面
10	最後の忍道	506,600	PRIPRI PUBLIC No.950	ハード設定 4面

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー	4,040,460	VIP-AU	ALL ノーミス
2	ニュージーランドストーリー	263,440	VIP-新谷	3-4
3	メルヘンメイズ	736,530	久保	ALL ノーミス
4	P47	1,612,900	AIA	2周4面
5	中華大仙	793,700	AIA	ALL
6	爆突機銃艇	224,375	YAM	28面
7	ダライアス (エキストラバージョン)	15,820,010	Y. F	Wゾーン
8	ハレーズコメット	5,461,550	SEG	1周35面
9	テディボーイブルース	3,547,200	渕~辺	38面
10	最後の忍道	433,400	AIA	4面

TVプレイハウスミッキーハウス ☆=2

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コブラコマンド	560,250	時信	5-2
2	ニュージーランドストーリー	240,190	須方	2-3
3	ロストワールド	7,428,600	すがた	ALL(1P)
4	メルヘンメイズ	167,920	亀田	6面 3人設定
5	魔魁伝説	920,400	片山	6面
6	にゃんにゃんパニック	733,200	岸	31面
7	最後の忍道	410,200	須方	3面
8	クレイジーコップ	453,900	すがた	4面
9	コンチネンタルサーカス	5,961,970	吉田	ALL
10	獣王記	339,600	須方	4面

ゲームインプラザオリンピアン ☆=2

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	1,243,850	BUI.	1コイン ノーミスクリア
2	ロストワールド(1P)	8,263,800	ELF.	1コインALL エリクサーなし ブースターII バウンド。
3	爆突機銃艇	316,553	BUI.	1コイン(スペシャルステージ) 36面クリア
4	爆突機銃艇	245,145	Mr. 源平討魔伝	22面
5	メルヘンメイズ	780,510	RVS-RY	クリア ノーミス
6	コブラコマンド	2,043,030	WAC-MAX	3周目 5-2
7	グラディウスII	5,840,500	GMC. DURAN	④-F 20万エブリ 9周目の8面
8	最後の忍道	837,700	WAC-K. O	3面
9	ロストワールド(2P)	7,410,700	WATT. Luna	全面クリア 1コイン ブースターII バウンド エリクサー有り
10	アサルトプラス (イージー)	1,047,650	GMC. 乱馬. M.U	3機設定

ビデオゾーン50 ☆=5

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	獣王記	583,700	KAM	ノーマル 9/7
2	ゴールドメダリスト	83,728	岩内	金18ケ 9/14 ノーマル
3	コブラコマンド	1,131,090	MOD	ノーマル 2-4-1 9/16
4	ギャラクシーフォースII	3,315,000	EVE	9/1 クリア
5	パワードリフト (Dコース)	5,615,767	B.E.N	Dコース 7' 11" 09 9/21
6	パワードリフト (Bコース)	5,581,206	M. M	7' 20" 73 9/24
7	アウトラン	4' 53" 21	M. M	9/27
8	ロストワールド	7,804,100	KAM	9/25 クリア
9	地獄めぐり	1,778,470	TAI	9/19 クリア
10	オーダイン	567,840	IAI	9/29 クリア

コインスナック24 ☆=1

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6' 59" 38	HCS-KAW	ノーマル ALL 1位
2	パワードリフト (Bコース)	7' 01" 11	CAN'-VEL	ノーマル ALL 1位
3	パワードリフト (Cコース)	7' 24" 98	10秒遅いえす	ノーマル ALL 1位
4	パワードリフト (Dコース)	7' 18" 35	END	ノーマル ALL 1位
5	パワードリフト (Eコース)	6' 58" 47	CAN'-VEL	ノーマル ALL 1位
6	オーダイン	1,117,670	HCS-MPL	全面クリア ノーマル クリスタル 689,900
7	ロストワールド(1P) (ニューバージョン)	8,351,200	HCS-KAW	ノーマル設定
8	最後の忍道	532,700	HCS-BOY	イージー 7面
9	歌舞伎Z	全面クリア	END	1コイン ノーマル
10	餓流禍	1,062	W300-CHRIS	ノーマル 6面

プレイシティキャロット久留米店 ☆=1

福岡県久留米市六ツ門2-34 三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス (イージー)	1,453,200	BIG	ノーミスクリア 6機ボーナス (ノーマル:5機)
2	アサルトプラス (スーパー)	2,155,400	BIG	5ミスクリア (15万EVERY)
3	メルヘンメイズ	686,530	BIG	1ミスクリア (ハード:4人)
4	最後の忍道	1,961,800	BIG	全7面クリア (ノーマル:3人)
5	オーダイン	851,250	FEY.TASってとってもHなのね	1ミスクリア 残343,400Cr.
6	爆突機銃艇	246,994	松井菜桜子命の東城英寿	ノーミス36面クリア (ノーマル:5機)
7	悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	Mr.附設MKII	7周目3面で達成
8	モンスターランド	残4,249	オーダインクリアしたよ~んの坂口	ノーマル
9	トップシークレット	2,282,130	死神 Yos,	2周クリア(5人)
10	ライフフォース(青)	1,056,000	なぞのめーぜん兄ちゃん NMS	3周目2面

ゲームシティOZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 157,000	WAC-MAX	ノーマル 1コイン 全面クリア
2	コブラコマンド	1,381,490	WAC-MAX	2周 5-3
3	メルヘンメイズ	679,760	わやZUN姫	ノーミス 全面クリア
4	爆突機銃艇	177,929	NJP-ZUN	31面
5	餓流禍	795	FDE	ノーマル 3人設定
6	パワードリフト (Aコース)	7' 21" 78	GCO-IDA	5,579,842
7	パワードリフト (Bコース)	7' 13" 35	GCO-HAR	
8	パワードリフト (Cコース)	7' 25" 33	GCO-IDA	5,564,346
9	パワードリフト (Dコース)	7' 10" 37	GCO-FDE	5,620,046
10	パワードリフト (Eコース)	7' 11" 80	GCO-IDA	

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	610,100	BON	ノーマル 2-4面 ②
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,204,300	チェルノブイリ Y・T	3-4面 ④
3	最後の忍道	550,700	WHO	ノーマル 設定3 6面
4	ギャラクシーフォースII	3,971,800	D・S-EAS	ノーマル クリア
5	メルヘンメイズ	683,530	P・J RYU	ノーマル
6	功里金団	1,197,520	D・S-EAS	ノーマル クリア
7	中華大仙	785,900	P・J-WOL	ノーマル クリア
8	1943改(1P)	4,179,710	P・J-WOL	ノーマル クリア
9	1943改(2P)	6,261,020	P・J-WOL+LAY	ノーマル クリア
10	華弥生	44文	P・J-WOL	ノーマル(コイコイ)

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	332,820	Mr. JoE	S-7 1P-1コイン ノーマル 3機設定
2	メルヘンメイズ	409,130	Mr. HIRO	A-9 ノーマル 3人設定
3	カイの冒険	279,200	Mr. WAYA	S-33 ノーマル 3人設定
4	アサルトプラス(イージー)	1,027,300	Mr. LoU	ALLクリア ノーマル 3機設定
5	アサルトプラス(スーパー)	628,100	Mr. LoU	S-10 ノーマル 3機設定
6	最後の忍道	651,000	IPA-MN	S-4 ノーマル 3人設定
7	グラディウスII	2,040,700	Mr. LoU	4-8 ④-F ノーマル 3機設定
8	爆突機銃艇	67,468	Mr. JoE	S-14 ノーマル 2機設定
9	ストリートファイター	679,100	Mr. JoE	ALLクリア 1P-1コイン ノーマル設定
10	エンデューロレーサー	23,147,498	JF6AZX	ALLクリア 4′14″35

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	658,810	MULTI	ノーマル クリア 残1機
2	オーダイン	502,050	FIN	ノーマル クリア 残2機
3	オーダイン	465,840	どっかんこ麗華	ノーマル クリア 残0機
4	メルヘンメイズ	665,600	めるへんだこ	ノーマル クリア(ノーミス)
5	爆突機銃艇	130,419	どっかんこ麗華	ノーマル ステージ25
6	グラディウスII	861,500	IKUJIRI	20万エブリ 2-6、Ⓕ
7	グラディウスII	934,400	EXA	20万エブリ 2-5、Ⓕ
8	グラディウスII	518,100	M. U	20万エブリ 1-8、?

HI-TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1031	近藤洋樹	ノーマル 1コイン 22面
2	スーパーコントラ	10,754,460	NHK	1コイン イージー 2周目1面
3	ビジランテ	179,960	T. H	ノーマル 1コイン 5面
4	獣王記	477,400	田村しゅうぞう	ノーマル 5面のボス
5	アウトラン(Eコース)	4′39″00	すばやさ100のえらい近藤様	イージー ノーミスクリア
6	アウトラン(Aコース)	4′39″15	AFTとTKS	イージークリア
7	上海	658	デコシュウ	1コイン
8	七対子	233,500	つかれてやるきのでない近藤様と田村	1コイン 4人目
9	ワールドスタジアム	6-0	VIP	完全試合
10	アウトラン(Aコース)	4′39″75	おさるのウィッキー	イージー

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	爆突機銃艇	368,182	FINAL	ALL(R36) 残3
2	メルヘンメイズ	675,870	鬼ゃ〜ず NMC!	ノーミスクリア
3	最後の忍道	624,000	Mr. X	STAGE. 7
4	アサルトプラス(イージー)	1,247,250	鬼ゃ〜ず. 王者Pochi!	EAL 残5
5	アサルトプラス(スーパー)	1,218,150	鬼ゃ〜ず. SOL	SAL 残1
6	リングの王者	440,600	スカルリーダー VFR	UPタイプ R42
7	地獄めぐり	2,047,500	鬼ゃ〜ず. 王者Pochi!	ALL! 1ミス 残6 1up=2
8	オーダイン	975,940	鬼ゃ〜ず. 王者Pochi!	ランク:ベリーハード ALL! 残2 残高510,000
9	ファイナルラップ	2′33″71	鬼ゃ〜ず. 王者Pochi!	4人協力 TEAM 鬼ゃ〜ず
10	グラディウスII	2,607,500	BIT-OPTION	④-F 5周目4面 ベリーハード

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストデュエル(1P)	307,300	杉田禎治	2-1
2	コブラコマンド	262,300	中島和史	
3	ラビリンスランナー	508,070	吉見剛司	全面クリア
4	魔魁伝説	477,800	和泉利久	5面
5	グラディウスII	428,200	森 泰介	8面 ④-F
6	キック&ラン(1P)	ポイント26	山口隆嗣	全勝
7	リングの王者(1P)	5,235,100	岩永正臣	全面クリア
8	ぶたさん(1P)	340,188	田中伸治	全面クリア
9	シティボンバー	1,355,235	大津康次	10面
10	アサルトプラス(イージー)	1,001,350	岩永好正	全面クリア

ゲームプラザ ☆=22

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6′50″73	G.M.C-NOR	5702121Pts
2	オーダイン	クリスタル 698,100	G.M.C-NOR	1,120,700Pts
3	迷宮島	3,206,200	Sniper-CYGNUS	クリア 福30万
4	爆突機銃艇	531,345	G.M.C-MPP	36面クリア 5周エブリ 永パナシ
5	スクランブルスピリッツ	2,533,850	Sniper-MIU	ノーマル 6面ボス
6	チェッカーフラグ	556,660	Sniper-MIU	かせぎあり あと500点?
7	ニュージーランドストーリー	234,330	Sniper-MIU	面優先 5-2 ノーマル かせぎなし
8	カベール	282,340	Sniper-MIU	ノーマル 4-4
9	コブラコマンド	3,534,110	Sniper-MIU	5周目5R-2エリア
10	レインボーアイランド(EX)	91,446,750	Sniper-AUR	コマンド10 ボーナス有

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リングの王者	5,574,400	河原田康貴	大型29吋筐体 1コイン クリア
2	最後の忍道	375,700	高田正浩	大型29吋筐体
3	中華大仙	728,600	河原田康貴	大型29吋筐体
4	ベラボーマン	260,700	岩下茂信	24面 50円=2ゲーム
5	ストリートファイター	630,600	青野竜介	ロドン
6	ストリートファイター	705,300	土井泰斗	オールクリア
7	リングの王者	2,339,200	田川孝	大型29吋筐体 1コイン クリア
8	メルヘンメイズ	185,840	篠崎純久	R-6 ボスの手前
9	ガルディア	828,900	田中一路	20円=1ゲーム ALL-7面
10	リングの王者	5,148,600	岩永正臣	大型29吋筐体 1コイン-全面クリア

☆ハイスコア掲載店にお願い
次ぎのことがありますと掲載が不可能になりますので注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑧店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

神宮前キャロットハウス ☆=7

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイソルジャー	3,899,800	ますきん!	ノーマル 3機 1コインALL
2	ロストワールド(2P)	11,246,600	NJP-MGF-ZIN&TAKO	ノーマル 2P合計 共に1コイン ALL
3	爆突機銃艇	480,258	NJP-MGF-EVE	ノーマル 2機設定 1コイン 全36面クリア
4	ロストワールド(1P)	7,912,8000	KOB-山下	ノーマル 1コイン ALL
5	コブラコマンド	551,350	TAYO CHAN!Ⓟ	ノーマル 3機 1コイン 5-2
6	餓流禍(1P)	1,129	NJP-MGF-渕野	ノーマル 3機 1コインMISSION5 ボス
7	最後の忍道	954,900	NJP-MGF-TARAKO	ノーマル 3機 1コイン R7のボス
8	オーダイン(1P)	982,140	JOJ 大山	ランク=エキスパート 1コイン クリスタル 582,400
9	グラディウスII	6,459,700	NJP-MGF-NYA	ベリーハード 11-3 ④-F
10	オーダイン(2P)	1,588,930	JOJ大山 NJP-MGF-NYA	エキスパート 共に1コイン クリスタル 合計982,000

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	385,490	白血球1号	R-7 ノーマル
2	爆突機銃艇	82,465	白血球4号	R-18
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,794,600	白血球1号	④-F 3-8 エブリ15万
4	ファイナルラップ(2P)	2′30″61	DJI・RR & FIGHTER	4周設定 少々協力プレイ
5	コブラコマンド	572,100	FIGHTER	5-3
6	迷宮島	1,693,350	FIGHTER	R-32 10万×1 2機設定
7	ベラボーマン	351,200	うる星狂	全面クリア
8	アサルトプラス(イージー)	1,044,050	C.P.M	全面クリア 残4 ノーマル設定
9	メルヘンメイズ	433,730	Super-FX	R-7 クリスタル 未確認
10	最後の忍道	491,100	白血球2号	R-7 3人設定 ノーマル

●長野がらん3・オペラ男㋐君、サラマンダ1000万+αおめでとう。



頑張ったぜコーナー

●先月にひき続き、9月は新潟に遊びに行ってきました。郡山ではSOL君宅に、新潟でFGK－COM君宅にお世話になりました。本当にありがとう。それにしても新潟の米は本当にうまかった。
私事が先になってしまったけれど、AMショーでは出展メーカーの方々、また会場でアンケートにお答えいただいた方々と沢山のご協力、ありがとうございました。
(GOD)

●ちょっと忙しくなったけど気分はまだ読者。（甘い／と言われてしまいそう）小まわりがきくのがこの本の良さだから、文句とかやってほしい事があったら言ってね／
（受験生ガンバっ!! 栗）

●免許を取り、ドライブ三昧である。奥多摩の人里に山小屋という店がある。ここの店員の女の子がとても可愛いい。ヒマを見つけては、通っているのである。
（助手席がいない“情”）

●何だか仕事サボってるから首がとぶかもねえ。お上の方々、読者の皆様、僕を見捨てないでねー。
（寒さにはこびぬ・漢炎剣）

●実は今回のパズルの答えの文字数は7文字です。うーん、隅まで読むと得があるねー。
(APAPA)

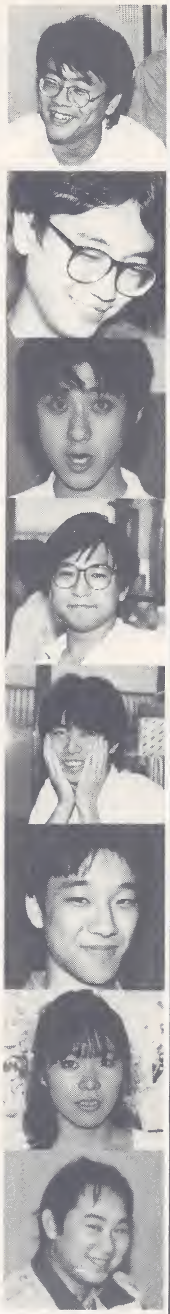
●久し振りにアイランドに復帰!! 懸賞論文もいい作品が多くてうれしい!! 話はかわるけど、雑君先生に女の子から恋のお便り（写真入り）が届いたのを見て、うらやましく思った㊞部員は私だけではないはずだああーっ!!
（自分も恋のお便りが欲しい某慶大4年の男 御旅屋）

●新潟への旅行は楽しかったです。お世話になった方々、また今度よろしく／ はてあと3ヵ月で何かある。うーんなんだっけ、思いだせない／
（北国の娘のファン ずる）

●最近（これを書いている頃）、天皇陛下のご病状についての報道が頻繁におこなわれている。はっきり言ってやりすぎだ。しかし、戦後生まれの人達にとっては、天皇制について考えるいい機会だと思う。いろいろと難しい問題があると思われるが、きちんと考えておかねば、後々損をするのは私たちなのだ。
（親が勝手に私の名前を記帳してきたそうだ じーぶー）

●AMショーで出た大魔界村とイメージファイトが早く出てくれないかなーと思う今日この頃。
（ぜんじ）

●これはAMショー会場でのアンケート調査人の諸君から聞いた本人の感想です。お伝えしましょう。
当日、アンケートをとっていて感じたことは、オペレーターと明記してアンケートに答えてくださった人の年齢が18歳とか20歳とか若いこと。時には16歳という人も。こりゃなんだ、ただお店のおじさんについてきてゲームを楽しもうという人なんじゃないかと最初は思った。でも違うんですね。彼らはただゲームをするのではなく、レポートをお店に提出するのだそうだ。若い彼らがそこまで目的意識と役割を自覚していたとは…と感心しておりました。
（桃郎のお上、㊟の女）



次号は（1月号）11月30日発売

●オレたちは若い!! ●水曜日ナノダ 担当編集長・GOD鈴木

粒ぞろい！ 人気ゲームいっせいスタート!!

大魔界村／サンダークロス そしてイメージファイト…

―君のいれ込むのはどれだ!! 攻略最前線

GAMEST 12月号

■昭和63年12月1日発行 第3巻12号通巻27号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 ああるじいぶう 漢炎剣 GOD鈴木 石井ぜんじ C・C 栗原桃郎 Z-BOY T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北 U・V ずるずる 小林静華 バイオ 萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画 古本如洋 松川由雄 AGC

'88 AMショーグラフィティ

あんた、ほーれそこのあんた、ショーに行けなかったからって落ち込むんじゃないよ。このページを見ればほら、あなたも会場へトリップ！（なわけないって）



ザ、回転ぐるぐるシューティング、はて、人気やいかに？▶

当日はこんなに多勢の人が…。うそうそ、これは開場直後の写真だよーん。

あらゆるプレイヤーを満足させる

タイトー

世界にはばたけ!!

新感覚カーチェイスアクション

チェイスH.Q.

車をぶつける爽快感。ジャマする奴はぶっとばすぜ!!

今回のタイトーの出展機種は既に発売されているものが約半分。それでも新作の数はかなりのものでした。

アーケードでは、サイバリオンを筆頭に、ニュージーランドストーリー、TATSUZIN、GO FOR THE GOLDの4機種。

大型マシーンでは、チェイスH・Qとトップランディング、昨年も出品されたサイバータンク（コアランドテクノロジー）の3機種。

ピンボールは、サイクロン、ソードオブフュリー、バンザイラン（以上3機種ウィリアムズ）、エクスカリバー（プレミア）の4機種。

また、オーバー・ザ・トップ（腕相撲）、ストリートパンチャー（人間の形をした的に



これが自車のポルシェだ!!
相棒と乗り込んで出発だ。

任務は犯人逮捕

いわゆる3Dのドライブゲームなのだが、最終的な目的が大きく違っているゲームだ。

今までのドライブゲームでは、時間内にゴールに入るという事が唯一の目的だったのだが、このチェイスH・Qでは、狂悪犯人を逮捕するということが目的となり、そのためにドライブのテクニックを駆使するという、今までにないカーチェイスアクション・ドライブゲームとなっている。

まずゲームを始めると、犯人が逃走に使用している車の特徴を表示して、美人（だと思うぜッタイ）の通信係のおねーさんが追いかけるよう指示してくる（この音声合成も見事!!）ので、ハリキッて車をスタートさせよう。

スタート後しばらくは通常のドライブゲームの様に、ジャマカーをよけてガンガン進んで行くのだが、一定時間（画面にタイマーが表示されているぞ）内に犯人の車を発見しないと、見失った事になり、ゲームオーバーになってしまうぞ。

そうならないためにはジャマカーをうまくよえる事と、コースの中ほどにある分かれ道を、ヘリコプターの指示した方へ行く事が重要だ。

この分かれ道で間違えると、犯人発見がほとんど無理（ドライブテクニックがすご腕なら話は別だが）になるので、くれぐれも注意してくれ。

さて、順調にとばして犯人の車に近づくと、「逃走車、間もなく視界に入る予定」と通信が入る。もしこの時タイムが少なかったら、迷わずギアレバーに付いているターボボタンを押そう。一時的だが、爆発的な加速が得られるぞ。

1ステージ3回まで使えるので、有効に使おう。

犯人の車を発見すると、その車を矢印で知らせてくれるので、後は犯人を捕えるだけだ。

発見後に一度タイマーがもどり、新しくカウントダウンを始めるので時間内に逮捕しなければならない。

当てて当てて当てろ!

逮捕のやり方は、自車を犯人の車にガンガン当てるだけだ!! 当てる度に犯人の車がボロくなって行くのは気持ちいいぞ。左にダメージメーターが表示されるから後どれぐらいで逮捕出来るかの目安にしてくれ。

ここでもターボを有効に使って素早くクリアしよう。

うまく時間ないに逮捕出来れば、このタイムがボーナスとして加算され、次のステージへ行く。面クリアの逮捕デモもカッコイイぞ。

全ステージをクリアすればゲームオーバーになる。

もっと詳しく内容を知りたい人は、ゲーメスト10月号（93ページ）を見てくれ。

また、今回のショーでチェイスH・Q専用コックピットタイプが発表され、今までのフルスロットルのコンバージョンとは一味違ったカッコ良さなので、見かけたらさわりまくってプレイしよう。（C・C）



近道を教えてくれるヘリ。
左へ行かないと終るぞ。



犯人が逃走に使用した車の特徴を教えてくれる。



これが専用筐体。う～んカッコイイなぁ。



やったぜ!! 犯人逮捕の瞬間。



矢印の車が逃走車だ。さあぶっつけろ!!

サイバリオン

トラックボールで竜を操作して迷路を突破し、各面の最後にいるボスを倒すゲーム。

基礎編と実戦編のランクが選べ、実戦編ではプレイするごとに、ストーリー・面のマップ・ボス・BGMなどが変化するニューコンセプトのゲーム。

ゲーメストでも紹介しているので（10月号から）詳しいことは、そちらを参照してください。

また、今月号でも（36～38ページ）攻略をしているので参考にしてください。

トップランディング

このゲームは、前作のミッドナイトランディング同じ筐体を使っていて、昼間のランディングができるという特色があります。前作より、よりリアルになっています。

また、前作にはなかった離陸シーンが付け加えてあります。このシーンで失敗してもゲームオーバーにはなりません。

着陸シーンは8つの空港から選択できます。選択するときには天候に注意して選択した方がよいでしょう。

得点も100点からの減点制で、

タイトーブース



ストレス解消にはこいつが一番！　ストリートパンチャー。



コックピットタイプのサイバータンク。



メタルコーナー。



どのプレイヤーの目を見ても真剣そのもの。



これが人気抜群のサイバリオン。



受付のみなさん。

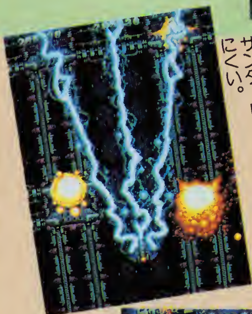


このドデカイ筐体はもちろんトップランディング。

指定された部分をたたく〉、プライズマシーン2機種、さらにはカラオケまでありました。
　また、一般用と別に、オペレーター専用のコーナーもつくって、カードシステムでプレイできるようにしてありました。
　一般用の、特にテーブルの機種には人がたくさんいて、順番待ちをしないとプレイできない状態（特にサイバリオン）。
　トップランディング、チェイスH・Qも順番待ちができ盛況でした。特に、チェイスH・Qは、小型のコックピットタイプにオペレーターの人気が集まっていたようです。

TATSUJIN

タイガーヘリ、スラップファイト、飛翔鮫、究極タイガーの流れを汲む、縦スクロールシューティングゲームで、「マニアへの挑戦状」ともいえる作品。それがTATSUJIN（タツジン）だ。
　自機は8方向レバーで操作して左ボタンでショット、右ボタンでボム（達人ボムという）を発射する。
　ゲームの進行は、自然にスクロールしていく地形の敵を破壊しながら宇宙空間（書き忘れたが、宇宙空間で戦闘してると思われる）に出現する中ボス(やたらと種類が豊富)や地上にも出てくる大ボス(戦車のタイプが多い)を倒していくといった形で、休憩が無い（ボーナスターゲットや残りボムのボーナスは無い）所がスラップファイトに似ています。敵の弾や自機の弾は飛翔鮫や究極タイガーに似た感じです。
　パワーアップアイテムは、スピードアップ(4速まで)・達人ボム（最大10個までストックできる）・ショットパワー（5個取って始めてパワーアップする。5個に満たない時は死んでも残る。2段階まで）・武器選択（3ウェイ・達人ビーム・サンダーレーザーの3つ。色で区別されている）の4つ。それとは別に、1UPと2UPのアイテムがあります。
　武器について説明すると、3ウェイは文字通り3方向へのショット。また、自機がスタートや死んだ後の状態で持っている武器でもある。パワーアップすると、9ウェイ・15ウェイになります。でも、基本は3ウェイで、各方向へのショットパワーが上がったということになります。
　達人ビームは、前方へのショットで、小型の敵を貫通します。パワーアップすると、3発・5発と増えます。
　サンダーレーザーは稲妻状のレーザーを出し、押しっぱなしのままでOKの連射いらずの武器です。
　また、耐久力のある敵が出てくるとLOCKして集中して攻撃してくれます。パワーアップすると、レーザーが3本・5本とアップします。
　紹介はこれぐらいにしておきますが、ちょっと敵が固いのが気になりましたが…。
　でも、シュティングゲームとしてのできは悪くないので究極タイガーなどをかじった君には、おすすめだ。



サンダービームだ。派手だが弾が見にくい。



かなり先に行かないと見れないボスキャラ。こちらは達人ビームで応戦だ。

まるで車の検定試験でも受けているかのような気分にさせてくれます。採点は6つの項目から減点されます。



トップランディングの鮮明なグラフィック。



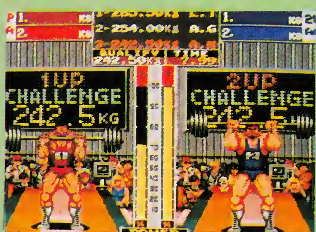
ランディングを終えた後には厳しいチェックがはいる。

GO FOR THE GOLD

オリンピックゲームはいろいろなメーカーから出ていますが。このGO FOR THE GOLDは全部で10種目。100m走、110mハードル、400mリレー、100mフリースタイル、棒高跳び、3段跳び…。
　他社のオリンピックゲームは、横からのアングルのゲームがほとんどですが、このゲームは縦からのアングルのゲームというのも、このゲームの特徴でしょう。



変な格好しないでよー。



あともう少し！　がんばれ！

ニュージーランドストーリー

もうこの号が出回っている頃には、あちこちのゲームセンターに入っているでしょう。
　このゲームは実に変化に富んでいて、空中、地上、水中どこへでも行ってしまうという非常に愉快なゲームです。
　ステージは全部で5つのステージから成り、1つのステージは4シーンで全部で20面あります。しかし、ワープができるため20面やらなくても最後まで行くことができますが、ゲームを楽しむにはワープを使わない方が格別におもしろいでしょう。
　なお、このゲームは今月号(26〜29ページ)で紹介・攻略していますので、参考にして下さい。

（悠理&Z）

セガ '88 人気ブースNo.1

究極のレーシングゲーム「SSC」。セガの力を見せつけたハイテクシステムだ！　新型ドリフトも見逃せない！

ハイテクアプリケーション・システム第1弾！ セガ・スーパーサーキット(SSC)

君は「ル・マン24H」や「インディ500」のレーサーだ!!

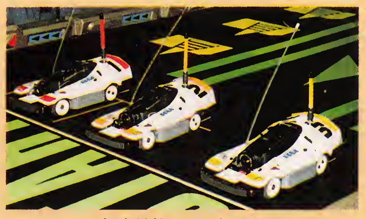
これは、はっきり言って大穴（失礼！）でした。AMショーの前評判がパワードリフト、大魔界村、サイバリオン等に集まっているのを横目に、抜き打ち的に突然現れたのがこのSSC。

さて、どんなマシンかと言うと、全長約50mのサーキットコースに、CCDカメラを搭載した12分の1スケールのラジコンカーを走行させ、カメラから無線で送られて来る走行画像の迫力を楽しむというものです。そう、知る人ぞ知る夢工場'87で待ち時間5時間を記録したアトラクション「マッハビジョン」と同じシステムです。

アウトランの改良筐体をコックピットに使用した26インチ大画面で、もちろんムービング設定。ハンドル、アクセル、ブレーキは従来通りで、ギアは前・後進と変えてあります。コースもコーナー、トンネル、バンクと趣向を凝らしてあり、見ているだけでも飽きませんでした。

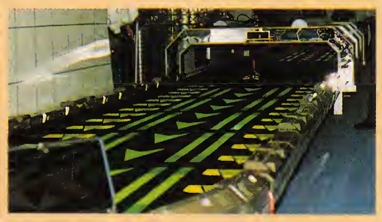
ただ、AMショー出展とは言ってもSSCはスペースその他の都合から、ゲームセンターに置かれるわけではありません。遊園地や博覧会、デパートなどにアトラクト施設として導入する方針だそうなので、近くの大きなゲーセンでプレイ、とはいかないみたいです。

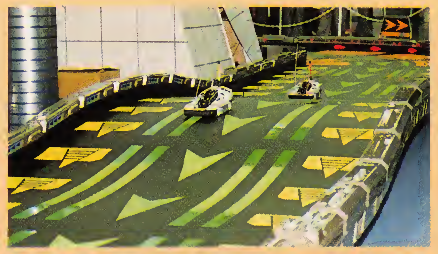
なお、SSCを導入したレジャー施設は既に浜松にオープンしてますよ。


超高性能リモコンカー。


大迫力のSSC。見るとやってみたくなるでしょ。


どこか見覚えのある筐体だが…。


コイツはビッグゲートってところか!?


長いコースの中には山もあり、谷もあり!?



疑ってるねエ。ペースカーまでいたよ。

セガブース

毎年、黒山の人だかりができるこのブース。今度も混雑してるだろうなと思いつつ行ってみると、ところがどっこい、やっぱり大混雑でした。

事前に情報が出回っていた「複数同時プレイ」パワードリフト、そして意表をつく出展「セガ・スーパーサーキット」を中心に、もう人が集まる集まる、それは大変な盛況ぶり。

前置きはこれぐらいにしておいて、主な出展機種の紹介に移りましょう。

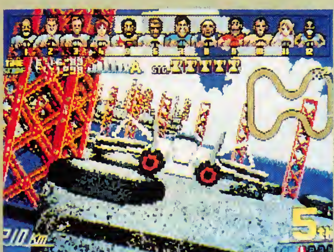
パワードリフトSD

デラックスタイプのパワードリフトも数台出展されていましたが、それよりも注目を集めたのは2台が連結されたシットダウンタイプの方。マルチレーシング機能を搭載して、同じレースを複数同時に楽しめるようになりました。まだ参考出展ということで、2台連結が2組だけと、内容、注目度の割りに台数が少なかったのが残念。

単独プレイタイプと変わった点は、まずマイカーの色が赤と青かどちらかで、次に仲間の車が後方から接近した時、マイカーが前方に押し出されてズームアウトした格好になること（危険を知らせて後方からの様子を見易くするため）など数カ所です。

連結数が増えれば、いろんな色のマイカーで競争することになるかもね。発売も決まって、もう準備段階に入っているそうなので、「レーシングドリフト」に期待しましょう。

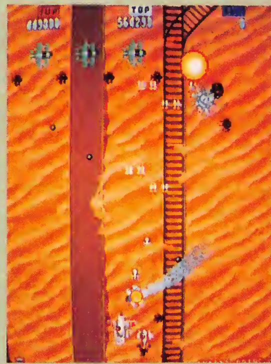

パワードリフト。


これはエキストラステージ。

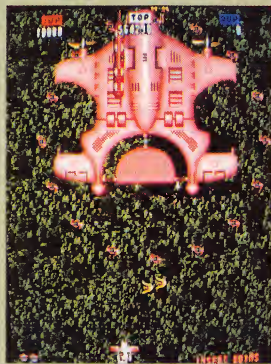


これが同時プレイパワードリフト。

スクランブル・スピリッツ



スクランブル・スピリッツ。画面がなかなかリアル。



大型機との対戦シーン。

縦スクロールのシューティングゲームで、2人同時プレイが可能です。同じセガの作品ではソニックブームにかなり近い。グラフィックはやや地味な配色が多く、風景など、より現実的に描きだそうとしています。

このゲームは「システム24」ボードの新作ソフトです。最近のシステム基板の進歩は、セガに限らず、他のメーカーでも目を見張るものがありますね。

ダイナマイト・ダックス

キャラクターが殴るワ蹴るワの大乱闘を演じ、やられた方は目をむいてひっくり返るという異色コミカルゲーム。2人同時プレイ可能。殴った時に、BOMとかPOMとかの表音文字が出るところなんか、いかにもアメリカンコミックしてます。パワー源となるフードを食べたり、武器を拾ったりして暴れまわる「痛快冒険活劇」です。

アヒルBIN公とPIN公が、さらわれた飼い主ルーシーを救うべく「アチャチャ王国」へ殴り込むというストーリー。

コミカルなキャラクターゲームということで、こちらはグラフィック面にやや派手な仕上がりを見せています。個々のキャラクターにパック〇ニアを思わせる立体感が感じられてなかなかかわいい。



ダイナマイト・ダックス。かっくいい！



抱腹絶倒！ 超ウケ狙いキャラクター。

モンスター・レア

出ました、ワンダーボーイIII。このシリーズに燃えていた人は、第3弾が出るのを心待ちにしていたんじゃないかな。

でも、こんどのゲームは以前の2作と趣きがちょっと違う。2人同時プレイ可能になって、どちらかと言うと、見た目はアレックスキッドの続編という感じです。使う武器も、オノでも剣でもなく、ミサイルやファイヤーボールなどショットそのもの。

グラフィックやキャラクターは第1作ワンダーボーイの血を引いているようですが、ゲーム内容はどうなのでしょうか。モンスターランドがよく練られたゲームだっただけに、新作にも大きな期待がかかるところですが…。



エアロテーブル筐体のモンスター・レア。見にくくてゴメン。

エキサイト・リーグ

スーパーリーグの改良版です。

大きく変わった所と言えば画面を上下に2分割し、バッターの視野に加えてピッチャーの視野も同時に表現した点。これにより、ピッチャー側からバッターを見た画面がより自然になったと言えます。



エキサイト・リーグ。画面が上下に分割された。

人気機種オンパレード

この他ではギャラクシーフォースII、アフターバーナーII、ホットロッド、ヘビーウエイトチャンプ、パッシングショット等の人気機種、そしてチャンピオンシップバスケットボール（実際にボールをゴールに投げ込む）やダーツなど、バラエティーに飛んだ出展もありました。

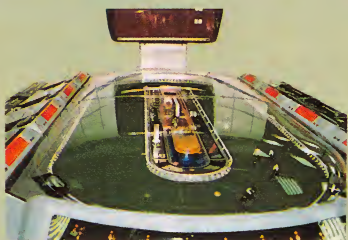
メダルゾーンでも、ワールドダービーを中心に活気に満ちていたことを付け加えておきましょう。



もう出回っているパッシングショット。



チャンピオンシップバスケットボール。これが究極の体感ゲームかぁーっ！



メダルゾーンの目玉、ワールドダービー。

計算された出展

ブース全体を見ると、SSCがかなりのスペースを占めていたため、入場者に「これは！」という派手な印象を与えていました。

その反面、テーブルゲームが例年より少なかったような気がします。新作テーブルゲームの全てが、2人同時プレイというのも注目しておくべき点でしょう。今後、同時プレイゲームに関して論議を呼びそうです。

また、新作のゲームイチ押しでほとんどのブースのスペースを使っていた他のブースと比較し、セガは様々なゲームを出展し、ブースがそのままゲームセンターにもなりそうな独特の雰囲気を持っていました。

SSCのプレイ希望者には整理券を配っていましたがこれは混雑を最小限に抑えるだけでなく、少しでもたくさんの人に楽しんでもらう（連続プレイをなくす）という意味でも、非常に賢明な処置だったと思います。

（YOU・A）

大型筐体からエレメカまで

ナムコ

総合エンターテイメントを目指すナムコは出展作も豊富だゾ!!



全体マップ

背——高ノッポの筐体で、下を見るような感じでプレイするのが、新しい。サウンドもなかなかだよ！

画面が回転する！ ナムコが出す本格的体感ゲーム！

メタルホーク

お客がいっぱい！メタルホーク

今回のAMショーでは唯一体感ゲームを出していたのがナムコ！体感ゲームの本家のセガがSSCという新しい方向にでているため体感（新作）が少々少なかったので目立ちましたね。筐体自身も面積的には今までの体感と同じくらいだけど、高さ一番では。ナムコブースから少し離れたところからでも見えるし！注目度もすぐれていそうです。

ゲームの内容はこんな感じだよ

自機はヘリコプター。それを上から見た風景で画面が変化するわけです。上昇下降レバーによって見る風景も上下して画面からも体感が味わえるし。システムIIを使っている関係からか、地形、キャラクター等がアサルトに似ている点もあったり。なじみやすいかな。ストーリーはというと指令を受け、敵領界に侵入し潰滅する、というもの。

エリア内容

AREA H-2
数々の島から成り立つ前戦基地群。まずはこのエリアで腕を磨くわけです。

AREA E-3
敵国により占領され無人化された市街地。中央に運河があり、ここを潰滅することがこのエリアの目的である。

AREA K-4
敵海軍の主力部隊との戦闘。敵戦闘空母との闘いがメイン。

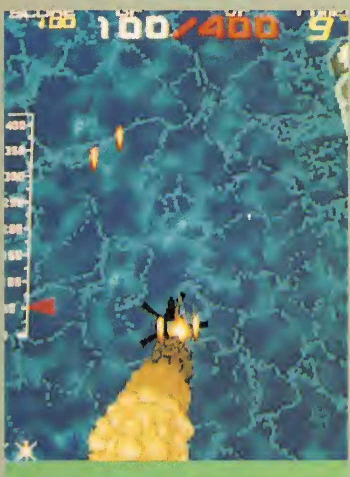
AREA D-8
敵飛行部隊の中心基地。壮絶な空中戦シーン。

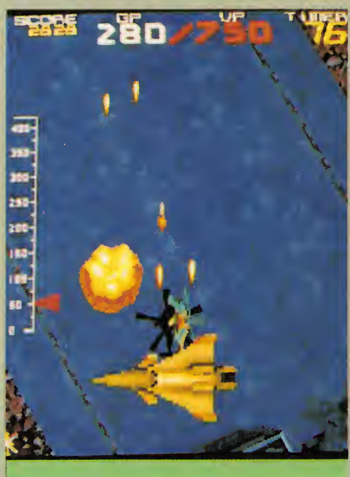
AREA J-8
油田基地。ここを撃破することにより、この国の燃料に大打撃を与えることができる。

AREA B-5
敵の最新大型空中空母の実験地。完成前に破壊しなければならない。

AREA F-6
地上部隊の演習地で地上軍の新鋭部隊が結集している。敵の全軍の指令本部が置かれている。最終目的地。

（ずる）


や、やられてしまった。


あ、あぶねえ！

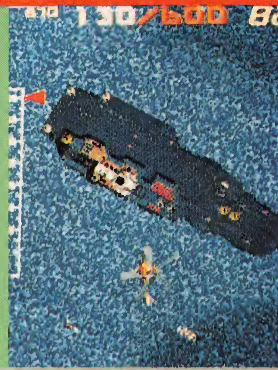

いっきなり大型機でるし！



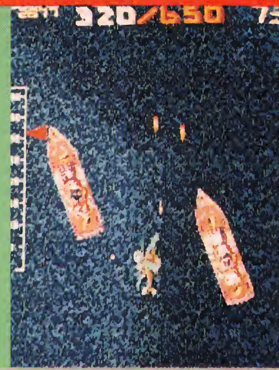
油田基地発見。



これが最新大型空中空母



空母発見／ 突撃だあーっ／



どっちの艦からやろうかな。

ナムコブース



ナムコのブースはメタルホークが売り。



ゲーセンですでにおなじみですね。



エレメカも気合い充分。



これはスゴイ、ハイビジョン。

今回のナムコのアーケードゲームの出展作は7作。エレメカ等が5作。かなりにぎやかなブースでした。

メタルホークはもちろん戦闘体感ゲーム。戦闘ヘリコプター「メタルホーク」を操作して、敵機・基地などを攻撃します。

同社のアサルトの体感ゲーム版、といった感想が多く、シミュレーションとしての出来はともかく、迫力は今一歩かなァ。

オーダインは今さら説明は不要ですね。横スクロール・コミカルシューティングゲーム。ナムコのブースで一番おもしろかったのは、実はこれ、という声も…。

プロテニスワールドコートはPCエンジン用ソフトを業務用にコンバートした物。家庭用バージョンに比べ、よりリアルにパワーアップ化しているそうです。

ゲーム中、選択できるキャラクター数、実に20キャラ。コートも3種類用意。シングル、ダブルス、なんでもござれ。はたして、ファミスタに続くブームは起こるか?

フェイスオフは複数同時プレイ（1〜4人）のアイスホッケーゲーム。参考出品です。

プロ野球ワールドスタジアム、ホームランコンテストはなんと世界初のハイビジョン用ビデオゲーム。ハイビジョンとは（もうほとんどの人が御存知だとは思うけど）従来のブラウン管より数段解像度が高い物で、きめ細かいディティールを再現します。

ゲーム内容は、いわばホームラン競争。

ハイビジョン、という時代の最先端をゲームに応用していく姿勢にはもちろん拍手ものだけど、しかしあのゲーム内容ではハイビジョンの意味があるのか？ というのも又、正直な感想。今後の展開に期待します。

その他のエレメカなどでは、ワニワニパニック(エレメカ)がなかなか可愛いく、ユニークでした。いわゆる「モグラたたき」なんだけど、後半の難易度の上がり方がナムコらしい、という声も。

ブラックホール（メタルマシン・参考出品）はコインをグルグルころがしていき、中央に吸い込まれていく（ブラックホールですね）不思議な感覚のメダルゲームでした。

その他、「未来忍者」のプロモーションビデオを流すなど、従来の単なるアミューズメントではなく、よりエンターテイメントな世界へ、というナムコの積極的な意気込みを感じ取る事ができました。

ただし、アーケードゲームの一ファンとしては、それによりナムコのアーケードゲームが手薄にならなければいいのだけど、という危惧も感じました。

それはともかく、クロスオーバーなナムコの今後に期待していきたいと思います。

（GOD）



ワールドコート旋風は巻き起こるか?



特設ステージも注目!!

未来忍者

ナムコ初の本格的映像作品「未来忍者」と同時に制作の進められているビデオゲーム版が、参考出品という事で公開されていました。ゲーム内容としては「影の伝説」に似た印象をうけましたが、いかんせんまだ未完成品で、販売はまだ先になりそうです。

映像とゲームの両方から世界を作りこむというこの試みは実に画期的で、非常に期待されるものがあるだけに、あの独創的な世界を生かしたすばらしいゲームをぜひとも気合を入れて作ってほしいものです。ブースでは「未来忍者」の予告編と、アニメによるプロモーションフィルムが上映されていて、迫力の画面が多くの注目を集めていました。

（栗）



これはグロいゾ。

スプラッターハウス

全国数千人のスプラッター（古いな〜）ファンの皆様、お待たせしました。ゲテモノ好きには正直たまらない、ゲーム史上最凶、最悪のミナゴロシゲームの登場です。主人公のリックは、捕われたジェニファーを救う為、呪われた館の中で怪物達と戦うのです。

ゲームは、まず土牢の様な部屋でリックがむくりと起きる所から始まります。彼はハダシで、どこかの病院から脱走してきた様なすりきれた青い服を着ていまして、禿げた頭には当然ホッケーマスクをかぶっています。ずんぐりむっくりの彼は、動きこそ少々にぶいですが、スライディングキックなんていう技が使える他、スパナや石をはじめとする多くの武器が使いこなせるのです。ナタで「かっぽーん」と敵の首をはねたりショットガンで足首から上をけしとばしたりする快感は、もぉ完全に禁断の領域です。

背景といい敵キャラといい、このジャンルを極めようという執念が感じられます。音楽や展開も、完っ全にホラー映画のそれです。参考出品という事ですが、好きな方には絶対におすすめです。（栗）



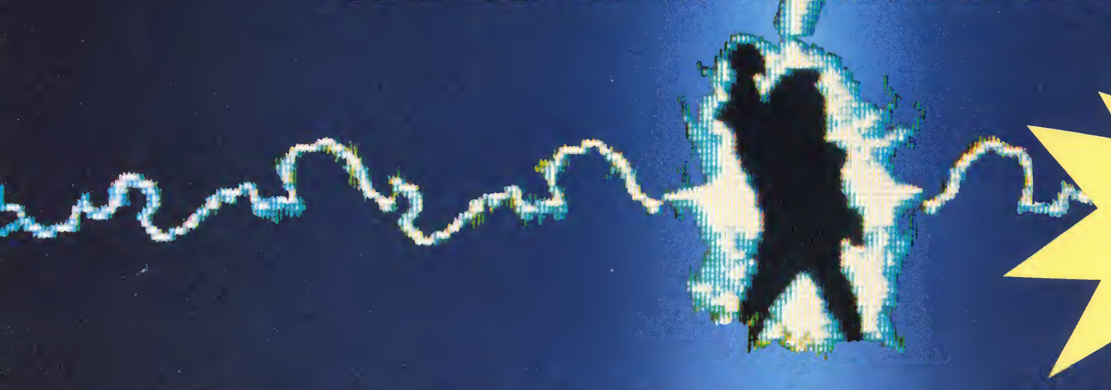
君は未来忍者を見たか!?


選ばれし特殊操縦者。
スペシャルパイロット
今ここに、大宇宙からの挑戦状!!
20XX年、わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てなき競争が続く中、突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。事態の収拾を急ぐべく最新戦闘機“OF-1”が用意された。パイロット訓練は完璧でないものの一刻の猶予も与えられない。訓練飛行をクリアーした者は即、宇宙へ飛び立って行った。
あの「R-TYPE」スタッフが贈る力作。特殊戦闘訓練から宇宙実戦までのSFシューティング。
近日登場!
イメージファイト
ImageFight™
© 1988 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



～あの闘いから3年～

あの闘いは悪魔たちにとって、ほんの序章にしかすぎなかった。
そして、悪魔たちは、再びこの地上に姿を現わしたのだ……。



カプコン
CPシステム
第2弾

あの魔界村が、ゲームセンターに帰って来る!!
しかも、カプコンCPシステム・第2弾でグレードアップして登場!!CPならではの鮮明な画像によって、多彩な敵や背景を表現。主人公・アーサーも7種類の武器と6種類の魔法に加え、上下にも攻撃可能となり、アーサーの行動範囲もグレードアップ!! プレイをする者、見る者たち全てを熱くさせます。

株式会社 カプコン
大阪市東区大手通り1－27(カプコンビル)　TEL(06)946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　TEL(03)440-4801(代)

ゲーメスト
12
NO.27
昭和63年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻第12号通巻27号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人加藤　博
発行株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円
（送料60円）



雑誌03659-12